

**PERMAINAN BOY-BOYAN SEBAGAI MEDIA DALAM
PEMBELAJARAN MORAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi Pada Siswa Kelas V SDN 1 Jambesari, Malang)**

SKRIPSI



Oleh:

Ria Rizki Utami
201310230311076

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2017

**PERMAINAN BOY-BOYAN SEBAGAI MEDIA DALAM
PEMBELAJARAN MORAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi Pada Siswa Kelas V SDN 1 Jambesari, Malang)**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang
Sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi**

Oleh:

**Ria Rizki Utami
201310230311076**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2017**

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : Permainan Boy-Boyan Sebagai Media Dalam Pembelajaran Moral Pada Siswa Sekolah Dasar (Studi Pada Siswa Kelas V SDN 1 Jambesari, Malang)
2. Nama Peneliti : Ria Rizki Utami
3. NIM : 201310230311076
4. Fakultas : Psikologi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. Waktu Penelitian : 02 Januari – 20 Januari 2017
7. Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal 03 Februari 2017

Dewan Penguji

8. Ketua Penguji : Dr. Iswinarti M.Si ()
9. Anggota Penguji : 1. Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi ()
2. Yudi Suharsono, S.Psi., M.Si ()
3. Tri Muji Ingarianti, M.Psi ()

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Iswinarti, M.Si.

Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi.

Malang,

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Dr. Iswinarti, M.Si.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ria Rizki Utami
NIM : 201310230311076
Fakultas/Jurusan : Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

Pemmainan Boy-boyan Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Pada Siswa sekolah Dasar

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, _____

Mengetahui

Ketua Program Studi

Yang menyatakan

Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si.

Ria Rizki Utami

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT atas nikmat pengetahuan dan kesempatan yang selama ini diberikan sehingga kurun waktu beberapa bulan penulis diperkenankan untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “permainan boy-boyan sebagai media dalam pembelajaran moral pada siswa sekolah dasar” sebagai salah satu syarat wajib untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih ats dukungan dan bimbingan yang diberikan sebagai penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan lancar. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Iswinarti, M.Si, selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang dan sekaligus sebagai pembimbing I yang telah memberikan arahan, membimbing dan waktu luangnya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
2. Adhyatman Prabowo, S.Psi., M, Psi sebagai pembimbing II yang telah memberikan arahan, membimbing dan waktu luangnya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si, selaku ketua program studi Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Siti Nur Chasanah, S.Pd.,M.Pd selaku kepala sekolah SDN 1 Jambesari yang telah mengizinkan dan membantu peneliti serta adik-adik peserta penelitian yang sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian.
5. Imam, S.Sos dan istri selaku kepala desa Jambesari yang telah memeberikan tempat tinggal sementara dan mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di desa setempat.
6. Achmadd Rosyid Purnomo dan Siti rofiqoh selaku orang tua yang selalu memberikan dukungan, doa, nasehat dan perjuangannya yang tak bisa dikatakn sejak penulis kecil hingga sekarang beliau sangatlah berjasa besar.
7. Susanti Prasetyaningrum, S.Psi., M.Psi selaku dosen waku yang menjadi ibu kedua yang memberika banyak pengalaman luar biasa selama masa perkuliahan.

8. Saudara dan saudariku yang memberikan pengalaman luar biasa dalam hidup penulis terkhusus BEM UMM 2014-2015, BEM FPSI 2015-2016, LSO Psychology Club, Lingkaran Psikologi As-syifa', dan Survivor Malang. Terimakasih telah menjadikan penulis belajar dan berproses bersama kalian.
9. Sahabat-sahabatku yang selalu mendukung Resty Puspitaliani, Mutiara Sadjad, Icha Syahrani, Karisma Dewi, Dini Noviani, Dina Noviana dan Baiq Sopia.
10. Teman-teman kelas A angkatan 2013 yang membuat penulis rindu saat-saat perkuliahan, bagi yang sudah lulus jangan lupa untuk mengabdikan pada bangsa dan untuk yang belum lulus untuk tidak melupakan kewajibannya sebagai mahasiswa dan tetap semangat.
11. Laboratorium Fakultas Psikologi beserta rekan-rekan asisten untuk setiap dukungan dan bantuan selama ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari tiada satupun karya manusia yang sempurna, sehingga kritik dan saran demi perbaikan karya ini sangat penulis harapkan. meski demikian, penulis berharap semoga ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembacanya umumnya.

Malang, 25 Januari 2017

Penulis

Ria Rizki Utami

DAFTAR ISI

Halaman Judul	ii
Lembar Pengesahan	iii
Surat Pernyataan.....	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar.....	ix
Abstrak	1
Moral	6
Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Moral.....	7
Permainan Boy-boyan.....	7
Permainan Boy-boyan dan Moral	8
Hipotesa.....	10
Metode Penelitian.....	11
Rancangan Penelitian	11
Subjek Penelitian	11
Variabel dan Instrumen Penelitian	11
Prosedur dan Analisa Data Penelitian	12
Hasil Penelitian	13
Diskusi	17
Simpulan dan Implikasi	20
Referensi	20
Lampiran	24

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hubungan Aspek-Aspek Konsep Moral Dengan Permainan Boy-boyan	10
Tabel 2. Rancangan Penelitian	11
Tabel 3. Indeks Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian	12
Tabel 4. Karakteristik Subjek.....	13
Tabel 5. Hasil Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen	14
Tabel 6. Hasil Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol	14
Tabel 7. Dekriptif Uji <i>Independent Sample T test</i> Data <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	15
Tabel 8. Dekriptif Uji <i>Paired Sample T test</i> Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	15
Tabel 9. Dekriptif Uji <i>Independent Sample T test</i> Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	16

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Grafik Observasi Kelompok Eksperimen	16
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Blue Print Skala dan Try Out Skala	24
Blue Print Skala	25
Skala Moral	26
Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Moral	32
Lampiran Data Pre-test, Post-Test dan Analisa Data	33
Hasil Data Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen	34
Hasli Data Pre-test dan Post-test Kelompok Kontrol	35
Uji Independent Sample T-test Data Pre-test Kelompok Eksperimen Dan Kontrol	36
Uji Paired Sample T-test Data Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol	37
Uji Independent Sample T-test Data Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol	38
Lampiran Lembar Observasi dan Data Hasil Observasi	41
Lembar Observasi	42
Hasil Data Observasi	44
Lampiran Modul Permainan Boy-boyan dan Informed Consent	46

PERMAINAN BOY-BOYAN SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MORAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR (Studi Pada Siswa Kelas V SDN 1 Jambesari, Malang)

Ria Rizki Utami

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

ririzky5@gmail.com

Pembelajaran mengenai moral menjadi bagian penting dalam perkembangan anak, karena moral anak diharapkan dapat berkembang sesuai dengan norma dan aturan suatu kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan boy-boyan sebagai media pembelajaran moral pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimental dimana penelitian ini dilakukan dengan manipulasi atau semu. Jenis desain eksperimen yang digunakan adalah *control group pre-test-posttest design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dimana subjek dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti 10 orang kelompok eksperimen dan 10 orang kelompok kontrol. Karakteristik sampel yaitu siswa perempuan yang berada di kelas V atau VI sekolah dasar dan masih dalam kategori anak-anak dengan rentang usia 8-13 tahun dan memiliki skor moral rendah hingga tinggi ($< 71,2$) dari hasil skor skala moral. Hasil penelitian menggunakan uji *paired sample T test* menunjukkan terdapat perbedaan skor moral yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan setelah diberikan perlakuan berupa permainan boy-boyan dengan nilai $t = 0,960$, $p < 0,05$ ($p=0,033$). Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan boy-boyan sebagai media pembelajaran moral pada siswa sekolah dasar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kata kunci: moral, permainan boy-boyan.

Learning about moral becomes an important part in the development of the child, because the child's moral is expected to develop in accordance with the norms and rules of a group.. Research aims to understand the influence of game boy-boyan to increase moral development in primary school student. This research uses quasi experimental research in which type of research is conducted by manipulation or artificial. The type of experimental design used is control group pretest-posttest design. Sampling using purposive sampling technique in which subjects were selected based on criteria established by researchers 10 in the experimental group and 10 control group. Characteristics of the sample are female students who were in class V or VI of primary school and are still in the category of children aged 8-13 years and have the moral scores low to high (< 71.2) from the score scale of moral. The results using paired sample t test shows $t=0,960$ and $p < 0.05(p=0,033)$ It means , significant influence on boy-boyan games's as media moral learning in primary school students between the experiment and the control group .

Keyword: Moral, boy-boyan game's

Bangsa Indonesia yang dikenal dengan budaya ketimurannya menjunjung tinggi moralitas. Namun yang terjadi saat ini semakin terregresi dengan pengaruh globalisasi, dengan kata lain mulai terpengaruh dengan budaya barat, ini berdampak pula pada perilaku yang ditunjukkan pada anak-anak. Reber (dalam Mutiah, 2010) menyebutkan bahwa periode kritis adalah saat dimana individu memperoleh rangsangan, perlakuan atau pengaruh dari lingkungan pada masa atau saat yang tepat. Sehingga perilaku yang dimunculkan oleh anak-anak adalah hasil dari pengamatan dan rangsangan dari lingkungannya dan dimunculkan pada perilaku anak itu sendiri. Apabila lingkungan anak membentuk perilaku buruk kemungkinan perilaku anak akan menyimpang.

Penanaman pemahaman mengenai moral dapat dikembangkan mulai sejak dini dan pada saat anak berada di sekolah, penanaman nilai moral juga sudah ditanamkan dikelas maupun diluar kelas, namun jumlah siswa yang banyak mengakibatkan guru kewalahan dan murid tidak terpantau secara penuh. Kenakalan yang biasanya dilakukan oleh siswa SD adalah sebagai berikut. Kenakalan siswa yang dilakukan dengan sengaja maupun tidak disengaja masuk taraf pelanggaran ringan, misalkan memasukkan cabai kedalam makanan, membuang sampah di jalan lewat jendela, membangkan atau tidak patuh terhadap aturan, sering mengagetkan siswa perempuan, mengejek dengan kata-kata kasar, menumpahkan sisa makanan siswa lain ke lantai, menyembunyikan buku tulis, membuat gaduh dan main sendiri ketika pembelajaran sedang berlangsung, bermain curang, kecenderungan membuat kelompok, menggedor pintu kamar mandi sampai kaca pintu pecah, dan tidak sengaja menarik kerudung hingga leher memerah. Kenakalan siswa yang dilakukan dengan sengaja maupun tidak disengaja masuk taraf pelanggaran berat, misalkan mengambil bola dari lemari guru tanpa izin dan dimasukkan kedalam lemari siswa lain, berbohong, saling jodoh-menjodohkan, meminta uang terhadap adik kelas, melihat atau mengintip siswa perempuan yang sedang berganti pakaian, menyenggol siswa lain yang sedang berjalan, menyontek ketika ulangan harian maupun ujian kenaikan kelas (Amirudin, 2010).

Penelitian yang dilakukan oleh Akbar (2010) menemukan masalah-masalah moral yang terjadi di SD. Banyak siswa yang rasa tanggung jawab dan rasa memiliki fasilitas sekolah yang sangat rendah serta tanggung jawab dan rasa memiliki siswa terhadap barang miliknya sendiri juga sangat rendah, terjadi pergaulan kurang setara antara siswa yang memiliki orang tua sebagai pekerja kelas atas dengan siswa yang memiliki orang tua sebagai pekerja kelas bawah dan banyak orang tua yang mudah melakukan intervensi kesekolah ketika guru melakukan hukuman tertentu kepada siswanya. 75 siswa sekolah dasar di Jawa Timur menghasilkan rata-rata 10,58% perilaku siswa yang sangat tidak diharapkan dan rata-rata 21,54% kurang diharapkan. Perilaku tersebut tersebar pada perilaku seperti terlambat masuk kelas, tidak mengerjakan PR, berbicara keras-keras, marah-marah kepada teman, premanisme, berkelahi, corat-corek bangku sekolah, corat-corek KM/WC sekolah, merusak fasilitas sekolah, kurang membaur dengan teman, menghina teman, tidak mengenakan seragam sekolah, melarang adik kelas melintas didepan kelas, membuang sampah sembarangan dan kebiasaan. 4,38% dari 75 guru sekolah dasar di Jawa Timur terdapat perilaku yang sangat tidak diharapkan dan 9,48% kurang diharapkan masih terjadi disekolah. Misalnya, terlambat masuk kelas, tidak

mengerjakan administrasi sekolah, membentak siswa, mengolok-ngolok siswa, berlaku kasar kepada siswa, menghukum fisik siswa secara keeras, merokok di ruang kelas, menyontek karya orang lain, dll.

Hasil asesmen yang telah dilakukan peneliti pada 19 Oktober 2016 sampai dengan 17 Desember 2016 di salah satu sekolah dasar di Malang, mendapat hasil beberapa perilaku imoril yang muncul seperti berkata kasar, memebentak dan berteriak pada guru ataupun orang yang lebih tua, menonton video porno, merokok, dan minum minuman keras. Hal ini bukan hanya menjadi tanggung jawab guru disekolah melainkan tanggung jawab orang tua dirumah juga dan juga lingkungan sekitar karena anak belajar dari menirukan lingkungan sekitar. Kemerosotan moral yang terjadi khususnya sekolah dasar tersebut dikarenakan terkena dampak oleh tontonan televisi, pergaulan yang tidak adanya pendampingan dari orang tua secara langsung. Mayoritas orang tua siswa adalah pekerja, ketika orang tua sibuk bekerja mereka tidak mengetahui bagaimana anak bergaul diluar rumah sehingga orang tua juga tidak mengetahui apa saja yang telah dilakukan anaknya ketika diluar rumah.

Hasil penelitian dan hasil asesmen di atas menunjukkan bahwa disekolah bukanlah jaminan moral anak berkembang baik, namun ini menjadi kewajiban vital orang tua untuk membentuk moral yang baik pada anak sebelum anak bersosialisasi dengan lingkungannya. Penelitian Hartshorne dan May (1930) menginterpretasikan bahwa pendidikan moral di sekolah tidak efektif. Ketidakefektifan ini disebabkan oleh karakter moral yang telah dibentuk lebih awal oleh para orang tua di rumah.

Hal tersebut menunjukkan hubungan orang tua memiliki peran lebih besar lebih dulu dibandingkan siapapun yang berada diluar lingkup keluarga. Namun, saat ini pengasuhan anak tidak langsung ditangani oleh ibu atau ayahnya tetapi menggunakan jasa pembantu, *babysister*, ataupun ditiptikan kepada nenek dan kakek. Hal ini menjadikan perkembangan anak menjadi tidak terpantau jelas oleh orang tua anak dan anak tumbuh dengan aturan-aturan dari orang lain yang mungkin saja anak tidak mematuhi dan cenderung mengabaikan.

Penelitian Loudova & Lasek (2014) mengungkap pola pengasuhan berpengaruh terhadap pengembangan pribadi dan moral anak, anak akan mengevaluasi dirinya dengan pendekatan pendidikan orang tuanya dan di refleksikan terhadap diri anak tersebut. Sehingga apabila pola pengasuhan diberikan kepada pembantu, pengasuh, atau nenek dan kakek bisa saja perilaku anak tidak sesuai dengan apa yang orang tua inginkan dan sebaiknya anak diasuh oleh orang tuanya sendiri. Hal ini didukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh Mc. Adams (dalam Diana & Retnowati, 2009) yang menyatakan kurangnya perhatian dan minimnya komunikasi dari orangtua kepada anak memberikan kontribusi besar pada penyimpangan perilaku anak. Pengalaman dan dinamika yang terjadi di dalam keluarga juga secara kuat mempengaruhi sikap dan perilaku yang selalu konsisten dengan sesuatu yang terjadi dan dipelajari di dalam keluarga (Cooll, Juhnke, Thobro, Haas & Robinson, 2008).

Pembelajaran mengenai moral menjadi bagian penting dalam perkembangan anak, karena moral anak dapat dilihat dari perilaku dan sikap sehari-harinya, apakah anak

dapat mengikuti dan memahami peraturan sosial yang berlaku. Hal ini sesuai dengan Kohlberg (dalam Wantah, 2005) mengatakan bahwa moral erat kaitannya dengan cara berpikir anak. Artinya bagaimana seorang anak memiliki kemampuan untuk melihat, mengamati, memperkirakan, berpikir, menduga, mempertimbangkan dan menilai akan mempengaruhi moral dalam diri anak. Moral mengacu pada akhlak yang sesuai dengan peraturan sosial atau menyangkut hukum atau adat kebiasaan yang mengatur tingkah laku (Chaplin, 2006). Sementara dalam psikologi perkembangan Hurlock (1980) disebutkan perilaku moral adalah perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosial. Kesesuaian antara perilaku dan sikap anak dengan peraturan sosial adalah tujuan dari perkembangan itu sendiri, hal ini menjadikan moral anak adalah tanggung jawab orang tua, guru dan masyarakat. Upaya-upaya hendaknya dilakukan untuk mencegah terjadinya kemerosotan moral.

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak-anak belajar melalui permainan, pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal. Sehingga segala kegiatan yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Bermain merupakan cara anak untuk berpikir dan memecahkan masalah, sebuah permainan memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal aturan-aturan mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, loyal, dan lain sebagainya. Hal ini dilakukan untuk memudahkan melatih anak dapat mengikuti aturan, norma, dan nilai moral yang ada dalam masyarakat (Mutiah, 2010).

Sylva, Bruner & Paul (1976) mengatakan dalam bermain, prosesnya lebih penting dari pada hasil akhirnya karena tidak terkait dengan tujuan yang ketat. Ketika bermain anak dapat menambah, mengganti dan menciptakan sesuatu. Anak yang masih kecil akan puas dengan apapun yang dihasilkannya, sedangkan anak yang sudah lebih besar akan lebih kritis dan lebih berkereasi dalam menciptakan hasil karyanya disamping itu, anak akan berhasil mendapatkan pengakuan dari lingkungannya. Bermain memberi kontribusi alamiah untuk belajar dan berkembang dan tidak ada yang dapat menggantikan pengamatan, aktivitas, dan pengetahuan langsung saat anak bermain. Salah satu cara anak mendapatkan informasi adalah saat bermain. Secara tidak langsung bermain sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak untuk belajar dan mencapai sukses. Hal ini sesuai dengan teori bermain yang dikemukakan oleh James (1998) bahwa bermain berkaitan erat dengan rasa senang pada saat melakukan kegiatan dan Vygotsky (dalam Mutiah, 2010) berpendapat bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak.

Bermain dibagi atas 2 jenis yaitu modern dan tradisional, Permainan modern memiliki keunggulan di bidang visual yang beraneka warna, tidak membutuhkan banyak tempat, praktis, dilengkapi dengan audio dan memiliki banyak tema permainan. Namun memiliki dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan. Dalam studi yang dipublikasikan di *proceedings of the royal society B* seperti dirilis *daily mail* penelitian itu menemukan, pemain dua kali lebih mungkin untuk menggunakan inti berekor mereka (80,76%) yang cenderung mengandalkan sistem memori spasial otak, *hippocampus* yang mengakibatkan gangguan neurologis dan

psikologis termasuk demensia dan depresi pada anak. Sumintarsih (2008) mengemukakan bahwa permainan baru saat ini telah banyak berpengaruh dalam kehidupan bermain anak-anak, selain mempunyai indikasi akan semakin menjauhkan anak-anak dari hubungan perkawanan yang personal ke impersonal, juga menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak dari komunalistik ke individualistik.

Arikunto (1996) menyatakan permainan tradisional merupakan sarana tumbuh kembang anak yang mempunyai fungsi meningkatkan kemampuan motorik, moral, mental dan pikiran. Permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak (Iswinarti, 2005). Didukung pula dengan hasil penelitian Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Penelitian telah dilakukan sebagai upaya peningkatan moral, salah satunya adalah penelitian Yanti (2013) yang menggunakan metode bercerita dengan media orang-orangan sebagai upaya peningkatan moral pada anak. Hasil dari penelitian tersebut menggambarkan bahwa terjadi peningkatan perilaku moral anak dengan metode bercerita menggunakan media gambar orang-orangan. Penelitian Maryuni (2014) mengembangkan nilai agama moral dengan menggunakan permainan congklak mendapat hasil perkembangan nilai agama moral anak mengalami perkembangan yang sangat baik. Penelitian Lusiana (2012) juga mengungkapkan bahwa permainan tradisional efektif digunakan untuk membangun pemahaman karakter kejujuran pada anak usia dini.

Berdasarkan penelitian di atas mengungkap bahwa menggunakan metode permainan mampu digunakan sebagai media untuk pembelajaran moral. Menggunakan permainan anak belajar dengan keadaan menyenangkan dapat membantu anak berkembang secara optimal, sehingga kegiatan yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak (Mutiah, 2010). Bermain memberikan kesempatan anak untuk berpikir dan menyelesaikan masalah. Namun, hal tersebut kembali lagi kepada tugas orang tua untuk mengasuh serta menanamkan nilai moral pada anak sejak usia dini sehingga anak dapat berperilaku sesuai dengan norma atau peraturan sosial yang berlaku.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah pengaruh permainan boy-boyan sebagai media dalam pembelajaran moral pada siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan boy-boyan sebagai media dalam pembelajaran moral pada siswa sekolah dasar. Manfaat penelitian yaitu sebagai usulan intervensi permainan boy-boyan sebagai media pembelajaran moral siswa kepada sekolah dan keluarga yang bisa diterapkan dan dapat menjadi solusi untuk perbaikan moral anak bangsa.

Moral

Moral berasal dari bahasa latin “*moris*” yang berarti adat istiadat, nilai-nilai atau cara kehidupan (Yusuf, 2003). Moral adalah tata cara, kebiasaan bagi anggota suatu budaya dan yang menentukan dalam perilaku yang diharapkan oleh seluruh anggota kelompok. Moral merupakan proses dinamis yang umum dalam setiap budaya. Moral berkembang menurut serangkaian tahap perkembangan psikologis (Hurlock, 1993). Moral adalah proses yang dilalui oleh anak-anak untuk memperoleh konsep benar dan salah serta kemampuan untuk mengatur perilaku untuk mematuhi standar yang dianggap layak oleh masyarakat (Kochanska, Devet, Goldman, & Putnam, 1994). Fungsi moralitas adalah untuk memberikan pedoman untuk berperilaku (Royal & Baker, 2005). Konsep moralitas terdiri dari tiga konsep yang berbeda dimensi belum saling terkait: penalaran moral, emosi moral, dan perilaku moral (Termini & Golden, 2007).

Penalaran moral didefinisikan sebagai pemahaman tentang konsep-konsep yang membentuk benar dan salah (Smetana, 1999). Sebagai contoh, dianggap salah untuk berbohong, mencuri, dan menipu dan dianggap tepat untuk membantu yang lain dan untuk berbagi. penalaran moral juga mencakup pembenaran yang dibuat untuk dan selama dilema moral.

Emosi moral merupakan bagian afektif moralitas, termasuk perasaan dan pengalaman anak. Anak membandingkan tanggapan emosional saat ini dan masa lalunya untuk menanggapi orang lain. Hal ini memungkinkan anak untuk memeriksa bahwa emosi yang dirasakan dan yang ditunjukkan sudah sesuai, sehingga tidak terjadi dilema karena tanggapan orang lain (Perry & Bussey, 1984; Tangney, Stuewig, & Mashek, 2007). Para peneliti telah didefinisikan moral yang **berpengaruh terhadap dengan** rasa bersalah, rasa tidak nyaman atau kekhawatiran, perhatian, dan empati **setelah** melakukan pelanggaran (Kochanska, Gross, Lin, & Nichols, 2002).

Perilaku moral adalah komponen perilaku moral dan terdiri dari dua bagian, pertama adalah keterlibatan dalam perilaku prososial atau perilaku membantu dan yang kedua adalah resistensi atau hambatan untuk terlibat dalam perilaku antisosial seperti mencuri (Koenig, Cicchetti, & Rogosch, 2004; Perry & Bussey 1984). Kartono (2003) menyatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu perilaku sosial yang menguntungkan di dalamnya terdapat unsur-unsur kebersamaan, kerjasama, kooperatif, dan altruisme. Perilaku prososial dapat memberikan pengaruh bagaimana individu melakukan interaksi sosial. Sears (1991) memberikan pemahaman mendasar bahwa masing-masing individu bukanlah semata-mata makhluk tunggal yang mampu hidup sendiri, melainkan sebagai makhluk sosial yang sangat bergantung pada individu lain, individu tidak dapat menikmati hidup yang wajar dan bahagia tanpa lingkungan sosial. Perilaku antisosial adalah sebagai perilaku-perilaku yang menyimpang dari norma-norma, baik aturan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun hukum (Burt, Donnellan, Iacono & McGue, 2011).

Faktor yang Mempengaruhi Moral

Beberapa peneliti telah membuat argumen bahwa setiap dimensi berkembang secara independen dan hanya sebagai anak dewasa dan skema tumbuh melakukan dimensi berinteraksi satu sama lain. Kochanska, Forman, Aksan, dan Dunbar (2005) menunjukkan bahwa alih-alih proses kesatuan, ada jalur yang berbeda melalui mana emosi moral, perilaku moral, dan kognisi moral yang berkembang. Royal & Barker (2005) menjelaskan sebelumnya telah diasumsikan bahwa teman sepermainan adalah faktor signifikan yang berpengaruh terhadap perkembangan anak, namun baru-baru ini telah terlihat bahwa orang tua terlihat sebagai sumber lebih berpengaruh dalam moralitas pada anak-anak. Honig (1982) menegaskan bahwa peneliti perkembangan secara khusus menyatakan bahwa hubungan orangtua-anak adalah akar dari moral. Pola asuh dapat mempengaruhi pengembangan diri dan moral anak, dikarenakan ketika anak mengevaluasi tentang perilaku dan sikapnya maka anak akan mencocokkan dengan yang dilakukan dengan orang tuanya (Loudova & Lasek, 2015).

Permainan Boy-Boyan

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Freud (dalam Mutiah, 2010) memandang bahwa bermain adalah salah satu cara anak untuk menyelesaikan masalah. Vygotsky (1967) berpendapat bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Vygotsky menekankan pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya.

Boy-boyan termasuk permainan tradisional yang berasal dari Jawa Barat, boy-boyan adalah permainan berkelompok yang menggunakan bola dengan tujuan permainan menghancurkan sasaran berupa tumpukan batu bata, pecahan genting, atau pecahan keramik lantai dan dimainkan dilapangan (Tim PlayPlus Indonesia, 2016). Sisca (2012) mengemukakan bahwa model permainan boy-boyan adalah permainan tradisional dengan total 5 sampai 10 orang. Model permainannya yaitu menyusun lempengan batu, biasanya diambil dari pecahan genting atau porselen yang berukuran relatif kecil. Bolanya bervariasi, biasanya terbuat dari buntalan kertas yang dilapisi plastik, empuk dan tidak keras, sehingga tidak melukai. Satu orang sebagai penjaga lempengan, yang lainnya kemudian bergantian melempar tumpukan lempengan itu dengan bola sampai roboh semua. Setelah roboh maka penjaga harus mengambil bola dan melemparkannya ke anggota lain yang melempar bola sebelumnya dan yang terkena lemparan bola yang bergantian menjadi penjaga.

Keunggulan model permainan boy-boyan adalah model permainan ini menggunakan budaya lokal atau daerah untuk melestarikan seni dan budaya nasional Indonesia yang mengandung petuah dan nilai-nilai filosofi kepada siswa dalam mematuhi aturan. Selain itu, dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran sambil bermain. Keunggulan lain dari model permainan ini adalah benda kaleng dan bola yang digunakan dalam permainan ini bersifat konkret, dapat mengatasi

batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dapat memperjelas suatu masalah, dan peralatan mudah dijangkau dari bahan bekas dengan harga yang murah, serta mudah digunakan tanpa membutuhkan peralatan khusus (Anggraini & Untari, 2014).

Nilai-nilai yang dapat diperoleh dari permainan boy-boyan adalah sebagai berikut (Tim PlayPlus Indonesia, 2016):

- a. Melatih kerja sama dan konsentrasi, dalam permainan boy-boyan jika anak menyusun pecahan genting secara terburu-buru maka menara pecahan genting akan mudah jatuh. Namun jika sabar menyusun pecahan genting satu demi satu dan berkonsentrasi dalam menyusun maka menara akan kuat sehingga tidak mudah jatuh meskipun membutuhkan waktu yang lama.
- b. Mengajarkan dasar-dasar bangunan dan filosofi kehidupan. Secara tidak langsung permainan boy-boyan mengajarkan dasar-dasar bangunan. Anak diajarkan membuat bangunan yang kokoh diperlukan pondasi yang kuat dan seimbang sehingga bangunan tidak mudah runtuh. Hal ini cerminan dari kehidupan bahwa untuk mencapai kesuksesan kita memiliki fondasi agama, moral, dan pendidikan yang kokoh.

Permainan Boy-Boyan dan Moral

Mengacu pada kajian teoritis sebelumnya, bahwa Permainan boy-boyan merupakan permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok. Hasil penelitian Kurniati (2006) menunjukkan permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Permainan boy-boyan ini memberikan kesempatan pada pemain untuk dapat belajar nilai-nilai moral yang terkandung dalam permainan tersebut dan dapat diaplikasikan kekehidupan sehari-hari.

Santrock (1995) menjelaskan moral berkaitan dengan aturan dan konvensi mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia dalam interaksinya dengan orang lain. Moral adalah perubahan-perubahan perilaku yang terjadi dalam kehidupan anak berkenaan dengan tatacara, kebiasaan, adat, atau standar nilai yang berlaku dalam kelompok sosial. Perilaku tak bermoral dapat dilihat dari perilakunya terhadap orang lain. Perilaku moral menjadi perhatian besar bagi masyarakat dan orang tua, guru dan orang lain yang merawat anak-anak. Moralitas tersebut muncul ketika dunia sosial anak itu berkembang hingga meliputi makin banyak teman. Dengan terus-menerus berinteraksi dan bekerja sama dengan anak-anak lain, anak mencoba memahami tentang aturan dan apabila hal tersebut berlangsung secara berulang-ulang moralitas mulai berubah menyesuaikan dengan aturan yang telah disepakati. Hukuman atas pelanggaran tidak lagi otomatis tetapi harus diberikan dengan pertimbangan maksud pelanggar dan lingkungan yang meringankan (Slavin, 2008).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional boy-boyan dapat digunakan sebagai metode pembelajaran moral pada siswa sekolah dasar dikarenakan didalam permainan boy-boyan anak dapat belajar

mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. *Output* yang dihasilkan dari bermain boy-boyan ini merupakan perilaku-perilaku yang ditunjukkan dari moral yang dimiliki anak. Penelitian Peoples (dalam Mutiah 2010) menyebutkan bahwa 75% pengetahuan diperoleh melalui pengamatan. Dengan demikian, anak belajar melalui pengalaman-pengalaman dan pengetahuan yang dialaminya sejak lahir hingga selama hidupnya. Pengalaman bermain secara langsung membantu anak untuk mempelajari nilai-nilai moral sehingga dapat diinternalisasikan kedalam dirinya.

Aspek-aspek konsep moralitas yang diungkap dalam permainan boy-boyan adalah;

1. Penalaran Moral yaitu pemahaman mengenai konsep benar dan salah, dalam permainan aspek ini diungkap dari pemahaman peserta dalam memahami peraturan yang telah disepakati saat permainan.
2. Emosi moral yaitu aspek yang dapat memberikan dorongan untuk melakukan suatu tindakan atau perilaku. Dalam permainan aspek ini dapat dilihat dari kemungkinan peristiwa yang muncul dan keadaan psikologis peserta yang menyertai.
3. Perilaku moral yaitu perilaku yang tampak dan dapat diamati pada saat permainan berlangsung, misalkan kerjasama tim, berbagi bola, memukul saat permainan dan lain-lain.

Berikut adalah hubungan aspek-aspek konsep moral dengan permainan boy-boyan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hubungan Aspek-aspek Konsep Moral Dengan Permainan Boy-boy

No.	Aspek-aspek Konsep Moral	Indikator dalam Permainan
1.	Moral <i>Reasoning</i>	<p>Konsep Benar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Sportif <p>Konsep Salah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keluar dari garis batas arena permainan • Melangkah lebih dari satu langkah saat melemar bola • Melempar mengenai kepala pemain • Berbohong saat terkena lemparan bola • Mendorong teman • Menjegal teman saat berlari • Mengumpat
2.	Moral <i>emotion</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Peristiwa yang muncul saat bermain • Keadaan psikologis anak yang muncul saat bermain <ul style="list-style-type: none"> - Menyalahkan diri sendiri ketika terkena bola - Merasa bersalah saat kalah - Marah melihat teman satu tim terkena bola
3.	Moral <i>conduct</i>	<p>Perilaku Prososial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbagi bola dengan teman setim • Bekerjasama melemparkan bola ke lawan • Bekerjasama menyusun kreweng • Menolong teman yang jatuh <p>Penolakan perilaku antisosial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penjaga tidak mau diajak curang, seperti

-
- menghancurkan susunan kreweng
 - Pemain tidak mau diajak berbohong.
-

Hipotesa

Permainan boy-boyan mampu digunakan sebagai media pembelajaran moral pada siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimental dimana penelitian ini dilakukan dengan manipulasi atau semu. Jenis desain eksperimen yang digunakan adalah *control group pre-test-posttest design*, dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak/random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah diberi manipulasi, dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel terikat dengan alat ukur yang sama pada dua kelompok dengan dua situasi yang berbeda (Sugiyono, 2010). Rancangan penelitian dapat digambarkan pada tabel 1.

Tabel 2. Rancangan Penelitian

Kelompok	Rancangan Penelitian
Eksperimen	X ₁ ----- T----- X ₂
Kontrol	X ₁ ----- X ₂

Keterangan:

X₁ = Pengukuran 1 / *pre-test*

T = Perlakuan

X₂ = Pengukuran 2/ *post-test*

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah pada SDN 1 Jambesari dengan rentang usia 8-13 tahun. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dimana subjek dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti dengan jumlah subjek yang mengikuti pretest sebanyak 50 subjek dan terpilih 20 yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 10 orang kelompok eksperimen dan 10 orang kelompok kontrol. Karakteristik sampel yaitu siswa perempuan yang duduk dikelas V atau VI yang memiliki skor moral rendah hingga tinggi (<71,2) dari hasil skor skala moral.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) adalah permainan boy-boyan dan variabel terikat (Y) adalah moral.

Permainan boy-boyan adalah permainan tradisioanal yang dimainkan secara berkelompok yakni 10 orang pemain dan dibagi menjadi 2 kelompok lagi menjadi 5 orang kelompok penyerang dan 5 orang kelompok penjaga. Permemberian perlakuan dilakukan 6 sesi, sesi 1 adalah simulasi permainan boy-boyan terhadap peserta, sesi 2-sesi 4 peserta bermain permainan boy-boyan dengan setiap akhir sesi permainan fasilitator memberikan refleksi dan sesi 5 adalah menonton video permainan yang dilakukan sebelumnya dan refleksi secara keseluruhan dan disesi terakhir adalah peserta diajak bermain kembali dan diakhiri dengan evaluasi.

Moral adalah tindakan yang dilakukan individu yang sesuai dengan aturan dan nilai kelompok. Konsep moralitas menyebutkan bahwa ada 3 aspek yang menyertai yaitu penalaran moral, emosi moral dan perilaku moral, maka moralitas anak dapat diukur berdasarkan aspek tersebut. Pengukuran moral pada penelitian ini menggunakan skala likert, yang disusun dengan format likert dengan 4 pilhan jawaban yaitu SS : Sangat Sesuai, S : Sesuai, TS : Tidak Sesuai dan STS : Sangat Tidak Sesuai.

Semakin tinggi skor pada skala moral yang diperoleh, maka semakin tinggi moral yang dimiliki, begitu pula sebaliknya semakin rendah skor yang diperoleh, maka semakin rendah moral pada diri individu

Skala moral diuji cobakan kepada siswa sekolah dasar kelas IV, V, dan VI di SDN Tunggul Wulung 1 untuk menguji validitas dan reliabilitas alat ukur skala moral yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 3. Indeks Validitas dan Reliabilitas alat Ukur Penelitian

Jumlah Item Valid	Indeks Validitas	Indeks Reliabilitas
21	0,29 – 0,63	0,83

Prosedur dan Analisa Data Penelitian

Secara umum penelitian yang dilakukan memiliki tiga prosedur utama, sebagai berikut:

Persiapan, tahap persiapan ini dimulai dari peneliti melakukan pendalaman materi dan pembuatan modul penelitian dan pembuatan alat ukur beserta *try out* nya dilanjutkan proses simulasi pada subjek yang homogen. Subjek *tryout* alat ukur sebanyak 50 orang, dan sebagai uji kelayakan modul permainan yang digunakan, peneliti menggunakan 10 orang untuk mengikuti uji kelayakan. Peneliti meminta ijin untuk melakukan penelitian serta melaksanakan asesmen awal yaitu dengan menyebarkan skala untuk memperoleh skor *pre-test*. Setelah memperoleh data *pretest* peneliti meminta kesediaan subjek untuk terus mengikuti prosedur penelitian hingga akhir dan menandatangani *informed consent*.

Tahap kedua yaitu intervensi, peneliti memulai perlakuan yaitu permainan boy-boyan. Langkah pertama peneliti menyusun kelompok berdasarkan kriteris subjek yang telah ditentukan oleh peneliti. Secara umum permainan boy-boyan terdiri dari

2 kali pertemuan yang terbagi menjadi 6 sesi. Pertemuan pertama, pada sesi 1 pembukaan dilanjutkan dengan penjelasan mengenai permainan boy-boyan kemudian simulasi bertujuan untuk memudahkan peserta untuk melakukan permainan boy-boyan. Setelah simulasi peneliti berdiskusi dengan peserta mengenai kendala saat melakukan simulasi. Sesi 2 sampai dengan sesi 4 adalah subjek melakukan permainan boy-boyan dan di setiap sesianya akan ada refleksi dan melakukan pembelajaran tentang aspek konsep moralitas, kemudian peneliti mengakhiri serangkaian kegiatan pada pertemuan pertama. Pertemuan kedua yaitu sesi 5 diawali dengan pemberian ice breaking dan dilanjutkan dengan penayangan video permainan boy-boyan yang telah subjek laksanakan dipertemuan sebelumnya, setelah penayangan video dilakukan refleksi oleh fasilitator. Kemudian pada sesi 6 subjek melakukan permainan boy-boyan dan melakukan refleksi kembali. Diakhir pertemuan peneliti melakukan evaluasi dan pemberian reward untuk kelompok yang menjadi pemenang dalam permainan.

Tahap ketiga yaitu analisa hasil dari keseluruhan proses intervensi. Data-data diperoleh baik dari *pre-test* dan *post-test* diinput dan diolah dengan menggunakan SPSS *for windows* ver. 22, yaitu analisis parametrik (subjek <30 orang) menggunakan *t test* (*independent sample t test* dan *paired sample t test*) yang merupakan prosedur yang digunakan untuk membandingkan dua variabel pada dua kelompok dengan sampel yang sama, sehingga dapat diketahui adanya perbedaan pada subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terhadap dua sampel yang berhubungan dengan menganalisa hasil *pre-test* dan *post-test* dari dua kelompok subjek. Analisis ini digunakan untuk melihat pengaruh dari permainan boy-boyan sebagai media pembelajaran moral pada siswa sekolah dasar. Setelah mendapat hasil analisa data, peneliti akan membahas keseluruhan hasil analisa data tersebut dengan data penunjang lembar observasi peserta. Langkah terakhir, peneliti mengambil kesimpulan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Setelah penelitian dilakukan diperoleh beberapa hasil yang akan dijelaskan pada tabel-tabel dibawah ini. Tabel yang pertama dari hasil penelitian ini adalah tabel yang menjelaskan mengenai karakteristik subjek yang turut serta dalam penelitian berdasarkan hasil sampling dengan metode purposive sampling. Subjek yang dimaksudkan terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4. Karakteristik Subjek Penelitian

Kategori	Frekuensi	Prosentase
Kelompok Eksperimen		
Usia		
8-10 tahun	2	20%
11-13 tahun	8	80%
Jenis kelamin		

Perempuan	10 orang	100%
Laki laki	0	-
Kelompok Kontrol		
Usia		
8-10 tahun	-	-
11-13 tahun	10	100%
Jenis kelamin		
Perempuan	10	100%
Laki laki	0	-

Berdasarkan tabel 3. Masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang dengan jenis kelamin perempuan dan masih dalam kategori anak-anak dengan rentang usia 8-10 tahun.

Tabel 5. Hasil Data *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen

Nama	Usia	JK	Kelas	PRETEST		POST TEST	
Wiwit	12	P	VI	59	Rendah	61	Sedang
Rina	11	P	V	60	Rendah	62	Sedang
Nila	10	P	V	64	Sedang	71	Sangat Tinggi
Risma	13	P	VI	64	Sedang	65	Tinggi
Lia	11	P	V	65	Tinggi	70	Sangat Tinggi
Nava	12	P	VI	65	Tinggi	66	Tinggi
Lilis	12	P	VI	66	Tinggi	64	Sedang
Khusnul	11	P	V	68	Tinggi	73	Sangat Tinggi
Kamelia	11	P	V	69	Sangat Tinggi	70	Sangat Tinggi
Sasya	10	P	V	62	Sedang	71	Sangat Tinggi
Rata-rata				64,2		67,3	

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari hasil *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dan *post-test* diberikan soal sebanyak 21 item. Pada *pre-test* mendapat skor rata-rata 64,2 dan pada *post-test* menunjukkan skor 67,3. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan skor antara *pre-test* dan *post-test*. Apabila di prosentasekan, 70% subjek pada kelompok eksperimen yang mengalami peningkatan, 20% lainnya mengalami penurunan dan 10% lainnya tetap atau tidak ada peningkatan maupun penurunan.

Tabel 6. Hasil Data *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Kontrol

Nama	Usia	Jk	Kelas	Pre-test		Post-test	
Eka	12	P	VI	65	Tinggi	68	Tinggi
Nabila	12	P	VI	59	Rendah	58	Rendah
Febri	11	P	VI	67	Tinggi	58	Rendah
Bintang	11	P	VI	59	Rendah	63	Sedang

Ayu	12	P	VI	59	Rendah	59	Rendah
Sellyana	12	P	VI	59	Rendah	62	Sedang
Citra	12	P	VI	67	Tinggi	68	Tinggi
Dwi	12	P	VI	60	Rendah	49	Sangat Rendah
Feby	11	P	VI	65	Tinggi	67	Tinggi
Nadjwa	12	P	VI	67	Tinggi	67	Tinggi
Rata-rata				62,7		61,9	

Dari tabel 5, menunjukkan bahwa adanya penurunan dari hasil *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dan *post-test* diberikan soal sebanyak 21 item. Pada *pre-test* mendapat skor rata-rata 62,7 dan pada *post-test* menunjukkan skor 61,9. Hasil diatas menunjukkan 60% subjek kelompok kontrol tidak mengaami kenaikan ataupun penurunan, 30% lainnya mengalami penurunan dan 10 % mengalami kenaikan pada skor *post-test*.

Peneliti kemudian menganalisis skor moral pada kedua kelompok sebelum diberi perlakuan, guna melihat kesetaraan kedua kelompok dengan menggunakan uji *independent sample t test*.

Tabel 7. Deskriptif Uji Independent Sample T-test Data Pre-Test Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	N	T	P
Eksperimen	10	0,960	0,350
Kontrol	10		

Berdasarkan uji *independent sample t test* pada *pre-test* kedua kelompok diperoleh hasil $p > 0,05$ ($p = 0,350$). Hasil ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada skor moral pada kedua kelompok. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kondisi kedua kelompok dalam keadaan setara atau sama sebelum diberikannya perlakuan pada kelompok eksperimen. Selanjutnya peneliti melakukan uji *paired sample T-test* untuk melihat perbedaan setelah diberi perlakuan.

Tabel 8. Deskriptif Uji Paired Sample T-test Data Pre-Test dan Post-Test kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	N	Rerata Skor Skala Moral		T	P
		Pre Test	Post Test		
Eksperimen	10	64,2	67,3	- 2,975	0,016
Kontrol	10	62,7	61,9	0,494	0,633

Berdasarkan hasil uji analisis *paired sample t test* pada tabel 6. diperoleh hasil nilai $p < 0,05$ ($p = 0,016$). Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada skor moral kelompok eksperimen pada kondisi *pre-test* dan *post-*

test, sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh hasil $p > 0,05$ ($p = 0,633$). Hasil tersebut menunjukkan tidak adanya perbedaan hasil skor moral pre-test dan post-test pada kelompok kontrol.

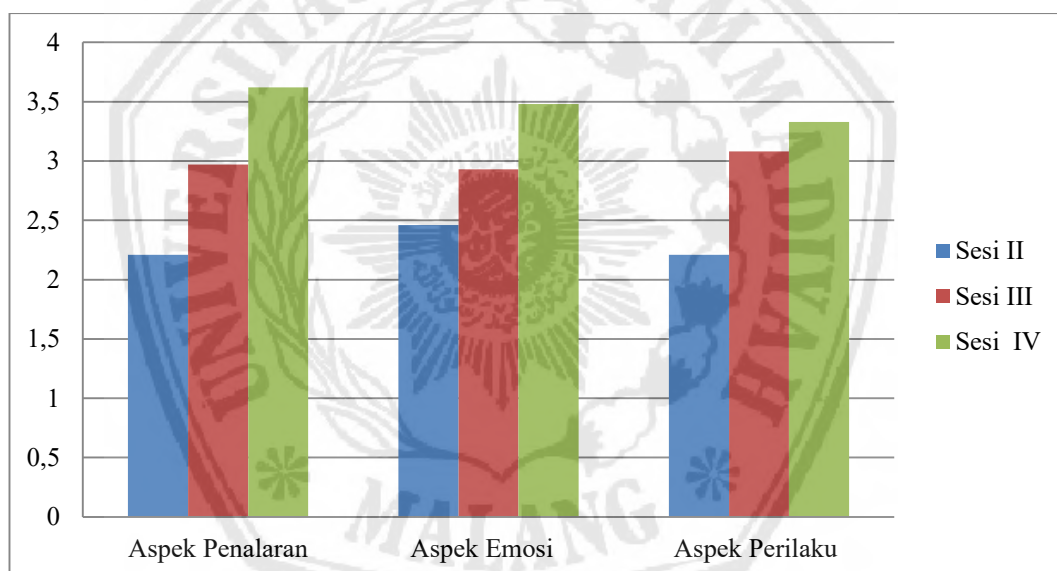
Langkah terakhir untuk hasil penelitian adalah peneliti melakukan analisis uji *independent sample t test* untuk melihat perbedaan skor moral kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.



Tabel 9. Deskriptif Uji *Independent Sample T-test* Data *Pre-Test* dan *Post-Test* kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	N	T	P
<i>Pre-Test</i>	20	0,960	0,350
<i>Post-Test</i>	20	2,307	0,033

Berdasarkan tabel 7. uji *independent sample t test* menunjukkan nilai $p > 0,05$ ($p = 0,350$) hal ini membuktikan bahwa tidak ada perbedaan moral yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan. Sedangkan setelah diberi perlakuan mendapat hasil $p < 0,05$ ($p = 0,033$) hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan. Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima yaitu permainan boy-boyan dapat digunakan sebagai media pembelajaran moral pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa moral kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.



Gambar 1. Grafik Observasi Kelompok Eksperimen

Dari gambar 1 menunjukkan hasil observasi selama permainan berlangsung, dapat terlihat adanya peningkatan dan penurunan pada setiap aspek moral. Aspek penalaran moral mengalami penurunan, yang diungkap dengan pemahaman peraturan yang tidak diperbolehkan pada saat permainan berlangsung. Pada gambar 1 menunjukkan adanya penurunan itu artinya bahwa subjek selama permainan berlangsung semakin memahami peraturan dan sedikit membuat kesalahan. Gambar 1 menunjukkan bahwa adanya penurunan pada aspek emosi moral, maka dapat diartikan bahwa subjek sudah mengalami penurunan pada emosi moral seperti mengumpat, mengeluarkan kata-kata penyesalan, menyalahkan teman, tidak meminta maaf, dan jengkel terhadap teman. Pada aspek perilaku moral terdapat peningkatan, hal ini mengartikan bahwa subjek dapat berperilaku prososial

misalkan pada saat permainan adalah bekerjasama, membantu teman dalam satu kelompok dan perilaku penolakan terhadap anti sosial adalah subjek menolak pada saat diajak curang oleh teman kelompok dan tetap mematuhi peraturan yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa permainan boy-boyan dapat meningkatkan moral anak.

DISKUSI

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan moral pada siswa sekolah dasar di SDN 1 Jambesari dengan menggunakan permainan boy-boyan. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan tingkat moral pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan (*post-test*), meskipun kondisi awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama dalam moral. Tingkat keberhasilan ini berdasarkan analisis uji *independent dan paired sample t test* pada kedua kelompok menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Dari proses pemberian perlakuan berupa permainan yang dilakukan 2 hari dengan 6 kali sesi, dengan rincian 4 sesi dihari pertama yaitu bermain boy-boyan dan hari kedua refleksi secara keseluruhan dengan menonton video permainan yang telah dilakukan dihari sebelumnya. Peneliti menyatakan bahwa subjek yang pada sesi 1 dan 2 sulit dikondisikan dan masih melanggar peraturan yang ditetapkan dalam permainan, namun pada sesi 3 sampai sesi 4 subjek yang melanggar peraturan semakin berkurang, dapat bekerja sama dengan kelompok menjadi lebih baik dan dapat menerima kekalahan dan berani meminta maaf dimana sebelumnya subjek sulit untuk meminta maaf pada teman meskipun bersalah dan aturan sekolah diacuhkan. Pada saat proses refleksi peneliti mengajak subjek untuk menghubungkan kejadian-kejadian disaat bermain dengan kehidupan sehari-hari.

Freud (dalam Mutiah, 2010) memandang bahwa bermain adalah salah satu cara anak untuk menyelesaikan masalah. Vygotsky (1967) berpendapat bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Dalam kegiatan intervensi ini terlihat bahwa moral yang menonjol meningkat adalah kognisinya, yang kemudian diaplikasikan pada saat permainan, yang berawal dari tidak memahami menjadi paham. Pengalaman yang didapat langsung oleh peserta dapat lebih efektif membantu meningkatkan moral ataupun nilai pengajaran yang lain. Dalam penelitian ini anak belajar mengenai pembelajaran moral pada saat permainan berlangsung dan pada saat proses refleksi, agar peserta mampu memahami nilai yang terkandung dalam permainan dan dapat diaplikasikan kedalam kehidupan. Seperti berbicara jujur ketika bersalah, mematuhi peraturan yang berlaku, saling memaafkan dan lain-lain. Hal ini didukung dengan teori *experiential learning*, Kolb (1999) mendefinisikan bahwa *experiential learning* adalah belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika anak terlibat aktif dalam proses belajar, maka anak itu akan belajar lebih jauh lebih baik. Hal ini dikarenakan dalam proses belajar tersebut anak secara aktif tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata.

Penelitian ini diikuti oleh 20 orang siswa dengan sebaran 10 orang siswa pada kelompok eksperimen dan 10 orang siswa pada kelompok eksperimen. Subjek yang digunakan adalah yang masuk dalam kategori usia anak-anak akhir dalam tahap perkembangan dengan rentang usia 8-13 tahun. Usia anak-anak akhir memiliki minat yang tinggi dalam bermain, Lever (dalam Hurlock, 1980) mengatakan bahwa selama bermain anak mengembangkan berbagai ketrampilan sosial, perbedaan-perbedaan dalam bermain menghasilkan keterampilan sosial yang berbeda pula. Turner dan Helmes (dalam Heni, 2010) mengatakan bahwa bermain mempunyai pengaruh yang cukup besar bagi perkembangan sosial dan kepribadian anak, bermain merupakan kegiatan yang bermakna dan membantu anak berhubungan dengan lingkungan sekitar mereka, bermain juga menunjukkan karakter anak.

Permainan boy-boyan merupakan permainan tradisional yang telah dimainkan sejak jaman dahulu. Permainan yang digunakan adalah permainan tradisional yang memiliki nilai didalamnya, salah satunya adalah mengajarkan dasar-dasar bangunan dan filosofi kehidupan. Secara tidak langsung permainan boy-boyan mengajarkan dasar-dasar bangunan (Tim PlayPlus Indonesia, 2016). Permainan tradisional selain dijadikan sebagai hiburan namun dari permainan tersebut mengajarkan nilai moral. Hal ini dapat diamati pada saat permainan berlangsung, aspek-aspek moral yang muncul. Pada aspek penalaran mengalami peningkatan pada kelompok eksperimen maka peserta permainan mampu memahami peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan. Aspek penalaran yaitu pemahaman mengenai konsep benar dan salah (Smetana, 1999). Penalaran moral inilah yang menjadi indikator dari tingkatan atau tahap kematangan moral. Memperhatikan penalaran mengapa suatu tindakan salah, akan lebih memberi penjelasan dari pada memperhatikan perilaku seseorang atau bahkan mendengar pernyataannya bahwa sesuatu itu salah (Duska dan Whelan, 1975).

Aspek emosi moral menunjukkan bahwa adanya peningkatan, maka dapat diartikan bahwa subjek sudah mengalami penurunan pada emosi moral seperti mengumpat, mengeluarkan kata-kata penyesalan, menyalahkan teman, tidak meminta maaf, dan jengkel terhadap teman. Aspek emosi moral merupakan bagian afektif moralitas, termasuk perasaan dan pengalaman anak. Anak membandingkan tanggapan emosional saat ini dan masa lalunya untuk menanggapi orang lain. Hal ini memungkinkan anak untuk memeriksa bahwa emosi yang dirasakan dan yang ditunjukkan sudah sesuai, sehingga tidak terjadi dilema karena tanggapan orang lain (Perry & Bussey, 1984; Tangney, Stuewig, & Mashek, 2007). Para peneliti telah mendefinisikan moral yang **berpengaruh terhadap dengan** rasa bersalah, rasa tidak nyaman atau kekhawatiran, perhatian, dan empati **setelah** melakukan pelanggaran (Kochanska, Gross, Lin, & Nichols, 2002).

Aspek perilaku moral terdapat peningkatan, hal ini mengartikan bahwa subjek dapat berperilaku prososial misalkan pada saat permainan adalah bekerjasama, membantu teman dalam satu kelompok dan perilaku penolakan terhadap anti sosial adalah subjek menolak pada saat diajak curang oleh teman kelompok dan tetap mematuhi peraturan yang ditetapkan. Aspek perilaku moral komponen perilaku moral dan terdiri dari dua bagian, pertama adalah keterlibatan dalam perilaku prososial atau

perilaku membantu dan yang kedua perilaku penolakan terhadap antisosial seperti mencuri (Koenig, Cicchetti, & Rogosch, 2004; Perry & Bussey 1984). Dengan demikian dapat hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa permainan boy-boyan dapat meningkatkan moral anak.

Pada masa anak-anak akhir pula konsep moral anak sudah mulai berkembang, usia lima sampai dua belas tahun konsep anak mengenai keadilan sudah berubah (Hurlock, 1980). Pengertian yang kaku dan keras tentang benar dan salah yang dipelajari dari orang tua menjadi berubah dan mulai memperhitungkan keadaan-keadaan khusus pada pelanggaran moral. Kohlberg (dalam Nucci & Darcia, 2014) masa kanak-kanak akhir dalam tahap moral berada pada tahap konvensional. Tahap konvensional ialah tahap moral yang aturan-aturan dan ungkapan-ungkapan moral dipatuhi atas dasar menuruti harapan keluarga, kelompok atau masyarakat. Pada tingkat ini terdapat juga dua tahap, yaitu tahap orientasi kesepakatan antara pribadi atau disebut "orientasi anak manis" yaitu menyesuaikan diri dengan peraturan untuk menghindari penolakan kelompok serta tahap orientasi hukum atau ketertiban. sehingga pada saat proses refleksi peserta dipahami kembali mengenai aspek-aspek moral yang berkaitan dengan permainan hingga anak mampu memahami dan mampu mengaplikasikan kehidupan sehari-hari.

Fungsi moralitas adalah untuk memberikan pedoman untuk berperilaku (Royal & Baker, 2005). Banyak faktor yang mempengaruhi moral, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi moral adalah keluarga (Muslimin, 2004). Peran aktif orangtua dalam membina hubungan yang serasi dan harmonis antara semua anggota keluarga akan menciptakan hubungan yang baik di dalam interaksi antar anggota keluarga. Interaksi yang tercipta dalam suatu keluarga akan mempengaruhi individu dalam bersikap dan berperilaku, baik itu positif maupun negatif (Beaver & Wright, 2007). Hal ini didukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh Mc. Adams (dalam Diana & Retnowati 2009), yang menyatakan bahwa kurangnya perhatian dan minimnya komunikasi dari orangtua kepada remaja memberikan kontribusi besar pada penyimpangan perilaku remaja. Cooll, Juhnke, Thobro, Haas & Robinson (2008) mengemukakan bahwa pengalaman-pengalaman dan dinamika yang terjadi di dalam keluarga juga secara kuat mempengaruhi sikap dan perilaku yang selalu konsisten dengan sesuatu yang terjadi dan dipelajari di dalam keluarga. Perilaku agresi dan konflik kekerasan yang terjadi dalam keluarga dapat berakibat negatif bagi perkembangan anak. Jika kekerasan dan konflik keluarga sudah menjadi kronis dan orangtua selalu merespon perilaku anak dengan kasar, negatif, dan pola asuh tidak konsisten, maka anak akan merasa terabaikan dan perilaku delinkuensi akan cenderung ditampilkan anak.

Dapat disimpulkan hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa permainan boy-boyan mampu digunakan sebagai media pembelajaran moral. penelitian Kurniati (2006) menunjukkan permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Permainan boy-boyan ini memberikan kesempatan pada pemain untuk dapat belajar

nilai-nilai moral yang terkandung dalam permainan tersebut dan dapat diaplikasikan kekehidupan sehari-hari.

Dengan berbagai hal positif yang dijelaskan pada penelitian ini, bukan berarti penelitian ini tidak memiliki kekurangan. Berbagai keterbatasan juga muncul dalam penelitian ini diantaranya beberapa waktu penelitian tidak sesuai dengan *run down* modul yang telah ditetapkan. Kelemahan penelitian juga berkaitan dengan subjek yang masih sekolah sehingga waktu penelitian sering kali tidak tepat waktu. Kelemahan lainnya adalah pada saat permainan berlangsung subjek terkena lemparan bola di wajahnya sehingga mata salah satu subjek terkena debu dan permainan diberhentikan sejenak.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat moral yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan setelah diberikan perlakuan berupa permainan boy-boyan. Penelitian ini membuktikan bahwa permainan boy-boyan mampu meningkatkan moral pada siswa sekolah dasar di SDN 1 Jambesari. Implikasi dari penelitian bahwa penelitian ini dapat menunjukkan bahwa permainan boy-boyan dapat meningkatkan moral pada siswa sekolah dasar dan penelitian ini dapat digunakan sebagai usulan intervensi sebagai media dalam pembelajaran moral pada siswa kepada sekolah dan keluarga yang bisa diterapkan dan dapat menjadi solusi untuk perbaikan moral anak bangsa. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian terkait dengan permainan boy-boyan dengan pemilihan subjek yang lebih akurat dilakukan secara acak atau *random* tidak dipilih berdasarkan pertimbangan lainnya seperti rekomendasi dari guru sekolah. Selain itu, subjek yang digunakan bisa lebih banyak sehingga, diharapkan dapat membuktikan efektivitas permainan boy-boyan sebagai media pembelajaran moral.

REFERENSI

- Akbar, S. (2010). *Revitalisasi pendidikan karakter di sekolah dasar*. Naskah pidato pengukuhan guru besar. Universitas Negeri Malang.
- Amirudin, N. (2010). *Upaya guru pendidikan agama islam dalam menangani kenakalan siswa kelas III SD Muhammadiyah program khusus Kottabarat Surakarta*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Anggraini, C.D & Untari, M.F.A. (2014). Keefektifan model permainan boy-boyan terhadap hasil belajar tema diriku siswa kelas 1 SD. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 1, (1), 92-98.
- Arikunto. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beaver, K. M., & Wright, J.P. (2007). A child explanation for the association between family risk and involvement in an antisocial life style. *Journal of Adolescent Research [On-line serial]* Accessed on 02 Januari, 2017 from <http://jar.sagepub.com/cgi/content/abstract/22/6/640:Volume:22Number6>

- Burt, S. A., Donnellan, M. B., Iacono, W. G., & McGue M. (2011). Age of onset or behavioral sub-types? a prospective comparison of two approaches to characterizing the heterogeneity within antisocial behavior. *Journal Abnormal Child Psychology*, 3, 633- 644. -, Accessed on November 25, 2016 from <http://newresources.pnri.go.id/llibrary.php?id=00001>.
- Chaplin, J.P. (2001). *Kamus lengkap psikologi*. (Terj. Kartono). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cooll, K. M., Juhnke, G.A., Thobro, P., Haas, R., & Robinson, M.S (2008). Family disengagement of youth offender: Implication for counselor. *The Family Journal [On-line serial]*. Accessed on 02 Januari, 2017 from <http://tfj.sagepub.com/cgi/content/abstract/16/4/359:Volume:16>.
- Diana, R. R., & Retnowati, S. (2009). Komunikasi remaja-orangtua dan agresivitas pelajar. *Jurnal Psikologi*, II, (2). Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Duska, R & Whelan, M. (1975). *Moral development : A guide to Piaget and Kohlberg*. New York : Paulist Press.
- Hartshorne & May (1928 -1930). *Psychology of academic cheating*. Academic Press. h. 172.
- Honig, A.S., (1982). Prosocial development in children. *Young Children*, 37, 51-62.
- Hurlock, E.B. (1993). *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, E.B. (1980). *Psikologi perkembangan edisi 5*. Jakarta: Erlangga
- Iswinarti. (2005). *Identifikasi permainan tradisional Indonesia*. [Laporan Hasil Survei]. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- James, A. (1998). Play in childhood: An anthropological perspective. *Child Psychology and Psychiatry Review*, 3, 104–109
- Kartono, K. (2003). *Kamus psikologi*. Bandung: Pionir Jaya
- King, L.A. (2006). *Psikologi umum: Sebuah pandangan apresiatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kochanska, G., & Aksan, N. (2006). Children's conscience and self-regulation. *Journal of Personality*, 74, 1578-1618.
- Kochanska, G., Devet, K., Goldman, M., & Putnam, S. (1994). Maternal reports of conscience development and temperament in young children. *Journal Child Development*, 65, 852-868.
- Kochanska, G., Forman, D.R., Aksan, N., & Dunbar, S.B. (2005). Pathways to conscience: Early mother-child mutually responsive orientation and children's moral emotion, conduct, and cognition. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 46, 19-34.
- Koenig, A.L., Cicchetti, D., & Rogosch, F.A. (2004). Moral development: The association between maltreatment and young children's prosocial behaviors and moral transgressions. *Social Development*, 13, 87-106.
- Kolb, D.A., Boyatzis, R. E., & Mainemelis, C. (1999). *Experiential learning theory: previous research and new direction*. Cleveland: Case Western Reserve University
- Kurniati, E. (2011). *Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Kurniati, E. (2006). *Main yuk! 30 permainan tradisional Jawa Barat dan peranannya dalam mengembangkan ketrampilan sosial anak*. Bandung: Tidak diterbitkan
- Loudova, I., & Lasek, J. (2015). Parenting style its influence on the personal and moral development of the child. *Journal Social and Behavioral Sciences*, 174, 1247-1254.
- Lusiana, E. (2012). Membangun pemahaman karakter kejujuran melalui permainan tradisional pada anak usia dini di Kota Pati. *Journal of Early Childhood Education Papers*. ISSN 2252-6625, Universitas Negeri Semarang
- Maryuni. (2014). *Mengembangkan nilai agama moral anak melalui permainan tradisional congklak pada anak kelompok B di TK Aisyiyah 16 Ngringo Jaten Karanganyar tahun ajaran 2013/2014*. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Muslimin, Z. I. (2004). Penalaran moral pada siswa SLTP umum dan madrasah tsanawiyah. *Humanitas: Indonesian Psychological Journal*, 1, (2), 25-32
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini edisi pertama*. Jakarta: Perdana Media Group.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3, (1).
- Perry, D.G., & Bussey, K. (1984). *Social development*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Royal, C.W., & Baker, S.B. (2005). Effects of a deliberate moral education program on parents of elementary school students. *Journal of Moral Education*, 34, 215-230.
- Santrock, J. W. (1995). *Life-span development: Perkembangan masa hidup* (edisi kelima) (Terj. Achmad Chusairi dan Juda Damanik) . Jakarta: Erlangga.
- Sears, D.O., Fredman, J.L., dan Peplau, L. A. (1991). *Psikologi sosial jilid 2*, (Terj. Michael Adryanto). Jakarta: Erlangga.
- Sisca. (2012). *Aneka permainan outbound untuk kecerdasan dan kebugaran*. Yogyakarta: Bintang Cemerlang.
- Slavin, R. E. (2008). *Psikologi pendidikan: Teori dan praktik*. Jakarta: PT. Indeks.
- Smetana, J. (1999). The role of parents in moral development: A social domain analysis. *Journal of Moral Education*, 28, 311-321
- Sugiyono. (2010). *Metode kuantitatif kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.
- Supratiknya, A. (1995). *Komunikasi antar pribadi: Tinjauan psikologis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sylva, K., Bruner, J. & Paul, G. (1976). *The role of play in the problem-solving of children 3-5 years old*, in J. Bruner, A. Jolly and K. Sylva (Eds) *Play, its role in development and evolution*. New York, Basic Books.
- Tagney, J.P., Stuewig, J., & Mashek, J.D. (2007). Moral emotions and moral behavior. *Annual Review of Psychology*, 58, 345-372.
- Termini, K. A., & Golden, J. A. (2007). Moral behaviors: what can behaviorists learn from the developmental literature?. *International Journal of Behavioral Consultation And Therapy*, 3, (4).
- Tim PlayPlus Indonesia. (2016). *Ensiklopedia permainan tradisional anak Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Vygotsky, L. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5, 6-18.

- Wantah, M. J. (2005). *Pengembangan disiplin dan pembentukan moral pada usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Wiyani, N. A. (2013). *Konsep, praktik & strategi membumikan pendidikan karakter di SD*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Yusuf, S. (2003). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: Rosdakarya.
- Proceedings of the Royal Society B. (2015, 20 May) from banjarmasin.tribunnews.com/.



LAMPIRAN
BLUE PRINT SKALA DAN TRY OUT SKALA



SKALA PERKEMBANGAN MORAL

A. Nama Instrumen

Skala Perkembangan Moral

B. Tujuan

Untuk mengukur perkembangan moral pada siswa sekolah dasar

C. Subjek

Siswa sekolah dasar

D. Teori

Aspek-Aspek yang mempengaruhi perkembangan moral (Kochanska & Aksan, 2006) adalah;

1. Penalaran moral (*moral reasonig*)
2. Emosi moral (*moral emotion*)
3. Perilaku Moral (*moral conduct*)

E. Blue Print

No	Aspek	Indikator	Item Favorable	Item Unfavorable	Jumlah
1.	Penalaran Moral (<i>Moral Reasoning</i>)	Konsep benar dan salah		1,3,4,5,6,9,10,15	8
2.	Emosi Moral (<i>Moral emotion</i>)	Rasa bersalah		19	4
		Empati		20,23,30	
3.	Perilaku Moral (<i>Moral Conduct</i>)	Perilaku prososial	45	35,39,42	8
		Penolakan perilaku anti sosial		31,32,34,44	
TOTAL			1	20	21

F. Skoring Norma

Pengukuran perkembangan moral pada penelitian ini menggunakan skala likert, yang disusun dengan format likert dengan 4 pilhan jawaban yaitu **SS : Sangat Sesuai, S : Sesuai, TS : Tidak Sesuai dan STS : Sangat Tidak Sesuai**.

Maka, range skor lima kategori adalah;

Kategori	Range
----------	-------

Sangat Rendah	$52 < X \leq 56,8$
Rendah	$56,8 < X \leq 61,6$
Sedang	$61,6 < X \leq 66,4$
Tinggi	$66,4 < X \leq 71,2$
Sangat Tinggi	$71,2 < X \leq 76$

G. Skala

NO	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Tidak Apa-apa berkata kasar pada teman yang nakal.				
2.	Ketika bosan lebih baik tidak mendengarkan penjelasan guru yang mengajar dikelas.				
3.	Saya boleh membentak teman yang mengganggu saat mengerjakan tugas.				
4.	Berbicara dengan teman sebangku saat guru mengajar tidak apa-apa, selama aguru tidak melihat.				
5.	Jika sangat lapar, saling mendorong ketikaembali makan dikantin diperbolehkan.				
6.	Ketika lapar tidak masalah mengambil uang didompot ibu yang tertinggal di meja.				
7.	Berbagai cara boleh dilakukan untuk menjadi juara.				
8.	Mencontek boleh dilakukan ketika tidak belajar malam harinya.				
9.	Saya biasa saja melihat teman yang suka pamer kehilangan barangnya.				
10.	Saya jengkel ketika ada teman yang memiliki barang yang lebih bagus.				
11.	Ketika teman yang suka mengganggu tertimpa musibah saya merasa senang.				
12.	Saya merasa biasa sajamelihat teman yang saya benci dijahili teman lain.				
13.	Saya tidak perlu merasa sedih ketika teman yang nakal sedang sakit.				

14.	Saya tidak menghiakukan waktu pulanh ketika sedang asyik bermain.				
15.	Saya membiarkan teman yang mencontek karena itu bukan urusan saya.				
16.	Saya ikut mengolok-ngolok teman, ketika teman-teman lain melakukannya.				
17.	Ketika melihat teman baik saya kesusahan membawa barang, saya membiarkannya.				
18.	Demi menjaga pertemanan, saya membela teman baik saya meskipun dia bersalah.				
19.	Saya tidak berbagi makanan yang saya miliki kepada teman ketika saya sangat lapar.				
20.	Karena demi persahabatan, saya mau diajak membolos sekolah.				
21.	Saya selalu membantu teman yang kesulitan dikelas meskipun dia pernah menyakiti saya.				

HASIL INPUT DATA TRY OUT SKALA PERKEMBANGAN MORAL

			J	K										1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4				
N	U	K	S		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5		
J	1	P	I	V	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	2	2	4	4	2	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
V	1	L	I	V	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	4	4	2	4	4	3	4	3	4	2	2	4	2	2	2	3	2	2	3	3	4	4	3	3	2	4	2	4	3	3	4	3	3		
D	1	L	I	V	2	4	4	2	4	4	4	4	4	1	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	
A	1	P	I	V	1	4	4	2	4	1	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	2	4	4	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	1	4		
D	1	P	I	V	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	4	4	1	3	3	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	
W	1	L	I	V	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	1	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	1	3	3	3
A	1	P	I	V	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	1	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	
V	1	L	I	V	1	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	4	2	4	2	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	
A	1	P	I	V	4	4	1	4	1	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	
N	1	P	I	V	4	4	3	1	2	3	3	3	3	2	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	1	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4
F	1	L	I	V	2	4	3	2	3	2	4	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	1	3	1	3	4	1	4	1	1	2	4	4	3	4	2	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	

M	1	P	V	2	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2		
C	1		V																																														
a	2	L	I	1	4	3	2	4	3	4	4	4	2	3	4	2	3	2	2	4	3	4	3	4	4	4	4	1	1	3	3	3	4	1	2	3	4	1	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	
S	1	P	V																																														
	2		I	2	4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	3	4	3	4	2	4	4	2	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
K	1		V																																														
i	4	L	I	2	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	2	1	2	3	1	3	2	1	2	3	4	3	3	
E	1		V																																														
v	1	P	I	2	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4		
S	1	P	V																																														
	1		I	2	4	4	1	3	3	4	4	4	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1		
N	1		V																																														
i	2	P	I	2	4	3	2	3	4	3	4	4	2	3	4	2	3	3	3	4	2	3	4	4	3	3	2	2	2	1	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	
R	1		V																																														
n	2	P	I	2	4	4	2	3	3	4	3	4	2	3	4	2	3	3	2	4	2	4	4	4	4	2	3	2	2	2	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4
Z	1		V																																														
l	2	L	I	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	1	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	1	4	4	4
S	1		V																																														
	2	L	I	2	3	3	1	2	3	2	4	3	2	3	4	3	4	3	2	3	1	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	2	4	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	
S	1		V																																														
h	2	P	I	2	1	4	1	4	4	2	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	3	1	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	
A	1		V																																														
g	1	P	I	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	2	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4
B	1		V																																														
a	1	L	I	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	2	4	3	3	3	3	1	3	3	2	3	1	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	
A	1		V																																														
u	2	P	I	1	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4	1	4	4	2	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4

A	1	V	1	4	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	1	2	3	2	3	4	2	3	3	1	3	3	4	3	3	3	1	4	4	4	4	3	4	4	4		
K	1	V	1	4	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	4	3	1	4	3	2	1	3	3	1	3	4	2	4	3	2	4	3	4	2	4	3	4	2	4	2		
M	1	V	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	3	4	3	4	2	3	4	4	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4		
I	9	V	3	4	3	3	3	4	3	4	3	2	1	2	4	3	4	3	4	3	4	4	1	2	3	3	4	4	1	3	2	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4		
I	1	V	3	4	4	3	4	3	1	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	4	4	3	2	1	3	4	3	4	2	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4		
K	1	V	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	1	2	2	3	3	4	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	
K	1	V	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	2	3	4	3	4	2	4	4		
A	1	V	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	4	2	4	3	2	4	4	4	4	1	4	3	2	4	3	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	
D	9	V	3	4	4	4	4	4	2	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	1	4	2	2	4	4	2	4	3	4	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3		
A	1	V	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	4	2	2	4	4	2	2	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3		
R	1	V	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	3	2	2	4	4	1	1	3	1	1	1	3	4	4	4	3	1	4	4	3	4	4	4	3	4	4		
V	1	V	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3		
I	9	V	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4
A	9	V	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	2	4	2	3	4	4	4	4	3	

R	Y	9	L	I	V	3	4	4	2	3	3	4	4	3	2	3	4	2	3	4	4	2	2	4	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	2	3	4	4						
N	i	1	0	L	I	V	2	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4						
H	R	9	L	I	V	3	4	4	2	4	4	4	2	3	3	1	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	3	1	3	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4						
F	r	9	L	I	V	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	2	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	2	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3			
A	l	9	P	I	V	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	2	4	2	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4				
N	L	1	1	P	I	V	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4				
A	b	1	1	L	V	2	4	4	2	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4			
A	l	1	0	L	V	4	4	3	3	3	3	4	4	4	1	3	3	4	3	1	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4		
N	L	1	1	P	V	2	4	4	2	4	4	1	4	4	2	3	4	2	4	4	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4		
V	1	1	P	V	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4
s	h	1	0	P	V	2	3	3	2	3	3	3	4	3	1	3	3	4	2	4	3	4	2	4	3	4	2	3	2	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	1	3	4	3	4	3	4	

**UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS SKALA PERKEMBANGAN
MORAL**

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,836	21

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	66,64	48,317	,456	,827
Item_3	65,70	52,418	,329	,832
Item_4	66,64	48,398	,427	,830
Item_5	65,88	51,047	,430	,828
Item_6	65,96	50,488	,502	,825
Item_9	65,52	53,112	,403	,831
Item_10	66,58	49,677	,371	,832
Item_15	65,86	50,980	,376	,831
Item_18	66,56	48,292	,631	,819
Item_19	65,86	50,572	,480	,826
Item_20	65,74	52,115	,337	,832
Item_23	66,20	51,592	,327	,833
Item_30	66,10	52,010	,292	,834
Item_31	65,84	52,300	,314	,833
Item_32	66,10	50,092	,504	,825
Item_34	65,92	51,259	,411	,829
Item_35	65,98	49,816	,552	,823
Item_39	66,02	50,673	,405	,829
Item_42	65,98	50,714	,413	,829
Item_44	65,64	52,439	,337	,832
Item_45	65,68	52,385	,295	,834

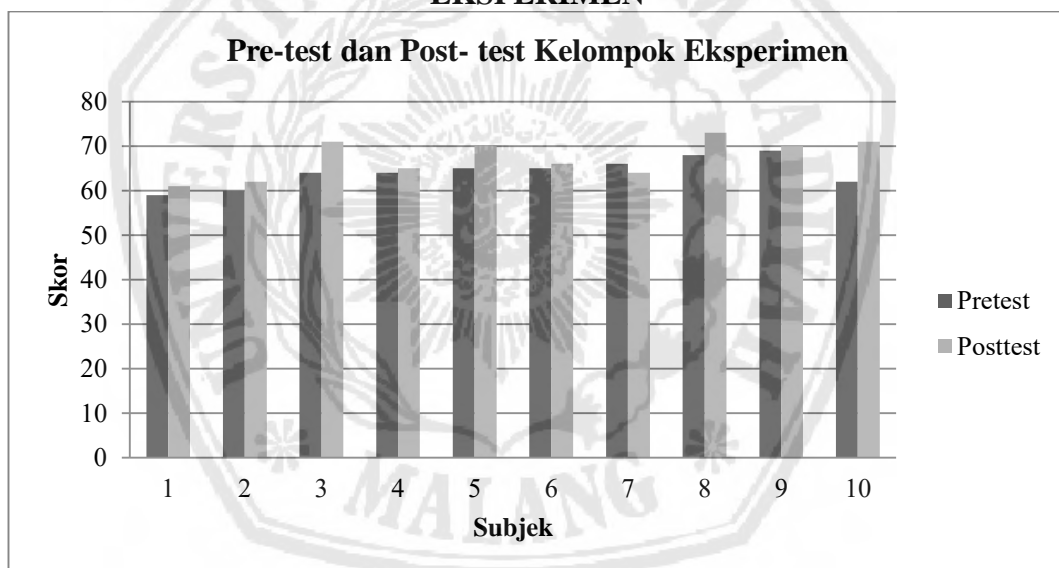
**LAMPIRAN
DATA PRE-TEST DAN POST-TEST DAN
ANALIS DATA**



HASIL DATA PR-TEST DAN POST-TEST KELOMPOK EKSPERIMEN

Nama	Usia	JK	Kelas	PRETEST		POST TEST	
Wiwit	12	P	VI	59	Rendah	61	Sedang
Rina	11	P	V	60	Rendah	62	Sedang
Nila	10	P	V	64	Sedang	71	Sangat Tinggi
Risma	13	P	VI	64	Sedang	65	Tinggi
Lia	11	P	V	65	Tinggi	70	Sangat Tinggi
Nava	12	P	VI	65	Tinggi	66	Tinggi
Lilis	12	P	VI	66	Tinggi	64	Sedang
Khusnul	11	P	V	68	Tinggi	73	Sangat Tinggi
Kamelia	11	P	V	69	Sangat Tinggi	70	Sangat Tinggi
sasya	10	P	V	62	Sedang	71	Sangat Tinggi
Rata-rata				64,2		67,3	

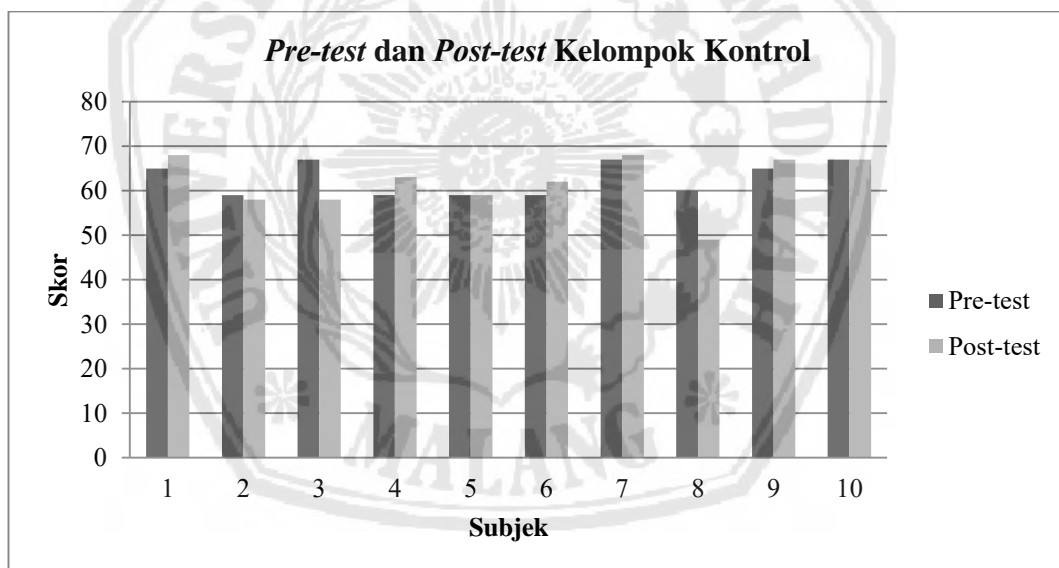
GRAFIK HASIL PR-TEST DAN POST-TEST KELOMPOK EKSPERIMEN



HASIL DATA PRE-TEST DAN POST-TEST KELOMPOK KONTROL

Nama	Usia	Jk	Kelas	PRE TEST		POST TEST	
Eka	12	L	VI	65	Tinggi	68	Tinggi
Nabila	12	P	VI	59	Rendah	58	Rendah
Febri	11	P	VI	67	Tinggi	58	Rendah
Bintang	11	P	VI	59	Rendah	63	Sedang
Ayu	12	P	VI	59	Rendah	59	Rendah
Sellyana	12	P	VI	59	Rendah	62	Sedang
Citra	12	P	VI	67	Tinggi	68	Tinggi
Dwi	12	P	VI	60	Rendah	49	Sangat Rendah
feby	11	P	VI	65	Tinggi	67	Tinggi
nadjwa	12	P	VI	67	Tinggi	67	Tinggi
Rata-rata				62,7		61,9	

GRAFIK DATA PRE-TEST DAN POST-TEST KELOMPOK KONTROL



**UJI INDEPENDENT SAMPLE T-TEST DATA PRE-TEST KELOMPOK
EKSPERIMEN DAN KONTROL**

Group Statistics

	K	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
P_MORAL	Kelompok Eksperimen	10	64,2000	3,19026	1,00885
	Kelompok Kontrol	10	62,7000	3,77271	1,19304

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
P_MORAL	Equal variances assumed	2,750	,115	,960	18	,350	1,50000	1,56241	-1,78249	4,78249
	Equal variances not assumed			,960	17,517	,350	1,50000	1,56241	-1,78900	4,78900

UJI ONE WAY ANOVA DATA PRE-TEST KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KONTROL

Test of Homogeneity of Variances

P_MORAL

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,750	1	18	,115

ANOVA

P_MORAL

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	11,250	1	11,250	,922	,350
Within Groups	219,700	18	12,206		
Total	230,950	19			

Uji Paired Sample T-test Data Pre-Test dan Post-Test kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok Eksperimen

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	64,20	10	3,190	1,009
POST_TEST	67,30	10	4,218	1,334

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRETEST & POST_TEST	10	,631	,050

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair PRETEST - 1 POST TEST	- 3,100	3,315	1,048	-5,471	-,729	- 2,957	9	,016

Kelompok Kontrol**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	62,7000	10	3,77271	1,19304
POST TEST	61,9000	10	6,08185	1,92325

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRETEST & POST TEST	10	,546	,103

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	d f	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pai r 1	PRETEST - POST_TES T	,8000 0	5,11642	1,6179 5	- 2,8600 7	4,4600 7	,49 4	9	,633

Uji *Independent Sample T-test* Data *Pre-Test* dan *Post-Test* kelompok Eksperimen dan Kontrol
Kelompok Eksperimen dan Kontrol Data *Pre-Test*

Group Statistics

	FAKTOR	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
PRE_EKS	Kelompok Eksperimen	10	64,2000	3,19026	1,00885
	Kelompok Kontrol	10	62,7000	3,77271	1,19304

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
PRE_EKS	Equal variances assumed	2,750	,115	,960	18	,350	1,50000	1,56241	-1,78249	4,78249
	Equal variances not assumed			,960	17,517	,350	1,50000	1,56241	-1,78900	4,78900

Kelompok Eksperimen dan Kontrol Data Post-Test

Group Statistics

	FAKTOR	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
POSTPOST	Kelompok Eksperimen	10	67,3000	4,21769	1,33375
	Kelompok Kontrol	10	61,9000	6,08185	1,92325

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
POSTPOST	Equal variances assumed	,702	,413	2,307	18	,033	5,40000	2,34047	,48286	10,31714
	Equal variances not assumed			2,307	16,031	,035	5,40000	2,34047	,43920	10,36080

LAMPIRAN
LEMBAR OBSERVASI DAN DATA HASIL
OBSERVASI



Lembar Observasi

Nama :

Tim :

No	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Subjek berbicara jujur saat terkena lemparan bola					
2.	Subjek berjalan lebih dari satu langkah saat melempar bola					
3.	Subjek berbohong saat terkena lemparan bola					
4.	Subjek keluar dari batas area permainan					
5.	Subjek menyerobot antrian untuk melempar bola ke arah tumpukan kereweng					
6.	Subjek mendorong teman saat permainan					
7.	Subjek mengumpat					
8.	Subjek tetap bermain meskipun telah dinyatakan mati					
9.	Subjek mengeluarkan kata-kata penyesalan saat mati dalam permainan, seperti : yah, harusnya, owalah, dst.					
10.	Subjek menyalahkan teman satu tim yang terkena bola					
11.	Subjek meminta maaf telah melemparkan bola terlalu keras pada teman lawan.					
12.	Subjek tenang keluar dari batas area permainan meskipun tidak ada yang mengetahui					
13.	Subjek merasa biasa saja saat mengumpat					
14.	Subjek mampu menyelesaikan tugas sesuai prosedur permainan					
15.	Subjek melaksanakan tugas sesuai sesuai perannya dalam tim					
16.	Subjek berbagi bola dengan teman satu tim					
17.	Subjek mematuhi peraturan yang dibuat dalam tim					
18.	Subjek mampu bekerjasama melemparkan bola ke lawan					
19.	Subjek mampu bekerjasama menyusun kreweng					
20.	Subjek berpartisipasi aktif dalam kegiatan					

21.	Subjek menyampaikan pendapatnya didalam tim					
22.	Subjek dapat bekerja bersama-sama dalam menyelesaikan tugas atau tantangan					
23.	Subjek berbicara dengan temannya untuk menyelesaikan tugas					
24.	Subjek membantu teman yang sedang mengalami kesulitan					
25.						
26.						

Ket :

Favorable

- 1 = Tidak muncul
- 2 = Muncul dengan intensitas 1-2 kali
- 3 = Muncul dengan intensitas 3-4 kali
- 4 = Muncul dengan intensitas 5-6 kali
- 5 = Sering muncul intensitasnya > 6 kali

Unfavorable

- 5 = Tidak muncul
- 4 = Muncul dengan intensitas 1-2 kali
- 3 = Muncul dengan intensitas 3-4 kali
- 2 = Muncul dengan intensitas 5-6 kali
- 1 = Sering muncul intensitasnya > 6 kali

No	Aspek	Item Favorable	Item Unfavorable	Jumlah
1.	Penalaran Moral	1,17	2,3,4,5,8,12	8
2.	Emosi Moral	11,13	6,7,9,10	6
3.	Perilaku Moral	14,15,16,18,19,20,21,22,23,24		10
TOTAL				24

HASIL DATA OBSERVASI

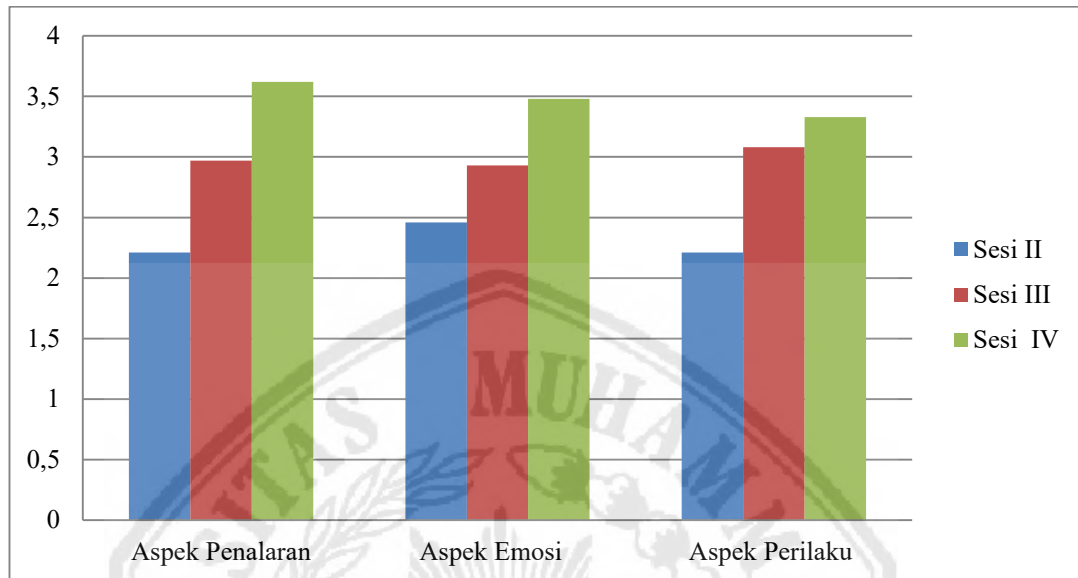
Aspek Penalaran	Penyataan	Rata-Rata I	Rata-Rata II	Rata-Rata III
	1	1,4	2,2	3,2
	2	2,5	3	3,9
	3	2,3	3,1	3,8

4	2,2	2,9	3,6
5	2,4	3,2	3,7
8	2,2	3,2	3,8
12	2,5	3,4	3,7
17	2,2	2,8	3,3
	2,2125	2,975	3,625

Aspek Emosi Moral	Penyataan	Rata-Rata I	Rata-Rata II	Rata-Rata III
	6	2,9	3,1	3,6
	7	2,4	2,9	3,7
	9	2,9	2,6	3,4
	10	2,2	3,1	3,7
	11	2,1	3,1	3,6
	13	2,3	2,8	2,9
		2,4666666667	2,9333333333	3,4833333333

Aspek Perilaku Moral	Penyataan	Rata-Rata I	Rata-Rata II	Rata-Rata III
	14	2,1	3,2	3,4
	15	2,1	3	3,2
	16	2,3	3,4	3,6
	18	2,2	3	3,3
	19	2,4	3	3,2
	20	2,6	3,2	3,5
	21	2,1	3	3,3
	22	2,2	3,1	3,4
	23	2	2,9	3,2
	24	2,1	3	3,2
		2,21	3,08	3,33

	Aspek Penalaran	Aspek Emosi	Aspek Perilaku
Sesi II	2,21	2,46	2,21
Sesi III	2,97	2,93	3,08
Sesi IV	3,62	3,48	3,33



LAMPIRAN
MODUL DAN INFORMED CONSENT



Maju mundurnya suatu bangsa mendatang juga terletak dipundak generasi muda. Diambang pintu kedewasaan menanti tugas-tugas yang harus mereka penuhi, maka bekal-bekal tertentu sangat perlu dipersiapkan bagi mereka. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Prof. Dr. Winarno Surakhmad (1980):

“...Suatu fakta didalam sejarah perkembangan umat yang memelihara kelangsungan hidupnya untuk senantiasa menyerahkan, mempercayakan hidupnya ditangan generasi yang lebih muda”.

Berdasarkan kutipan diatas bahwa generasi muda adalah suatu tonggak vital dari sebuah bangsa, maka dari itu pendidikan haruslah lebih diperbaiki seiring berjalannya waktu. Tanpa disadari perkembangan pendidikan bangsa ini semakin maju namun perkembangan moral mengalami kemunduran.

Dalam psikologi perkembangan Hurlock (edisi 5,1990) disebutkan bahwa perilaku moral adalah perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosial. Menurut Kohlberg (dalam Sjarkawi,2011) menyatakan perkembangan tingkat perkembangan moral dipengaruhi oleh suasana moralitas dirumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat luas. Pertimbangan moral merupakan faktor penentu yang melahirkan perilaku moral. Hal ini tidak sejalan dengan kondisi moral pada saat ini, kemerosotan moral itu tidak saja orang yang telah dewasa, akan tetapi telah menjalar sampai kepada tunas-tunas muda yang diharapkan sebagai penerus bangsa, dengan banyaknya ditemukannya kasus-kasus dimedia yang menyebutkan bahwa yang memperlihatkan kasus-kasus yang dilakukan oleh anak-anak dibawah umur, seperti yang dipaparkan oleh salah satu media online yaitu mengenai tawuran pelajar yang semakin meresahkan warga jakarta dikarenakan pelajar-pelajar tersebut menggunakan bahan kima seperti air keras saat tawuran. (<http://megapolitan.kompas.com>)

Fenomena yang ditemukan oleh peneliti dilapangan adalah sikap anak yang tidak sopan terhadap orang yang lebih tua (berbicara kasar, menggertak, tidak permisi ketika berjalan didepannya dll), merokok, menonton video pornografi, bergaya layaknya orang dewasa, menggoda teman perempuannya, dan lain-lain. Berdasarkan fenomena yang ditemukan ini menunjukkan bahwa perkembangan moral pada anak-anak tidak berkembang dengan baik sehingga penalaran mengenai aturan atau kode moral sosial tidak dipahami anak dan tidak terinternalisasikan

dalam diri anak. Perkembangan moral yang dinilai baik adalah pada saat individu dapat menginternalisasikan aturan-aturan sosial atau kode moral sosial dalam dirinya. Dengan perkembangan pendidikan yang semakin maju ada baiknya bila perkembangan moral mengikuti kemajuan perkembangan pendidikan dengan kata lain, hal ini menjadi tanggung jawab orang tua, sekolah dan lingkungan masyarakat untuk mengembalikan citra baik anak bangsa.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan (Simatupang, 2005). Bermain dibagi atas 2 jenis yaitu modern dan tradisional, Permainan modern memiliki keunggulan di bidang visual yang beraneka warna, tidak membutuhkan banyak tempat, praktis, dilengkapi dengan audio dan memiliki banyak tema permainan. Namun memiliki dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan. Dalam studi yang dipublikasikan di *Proceedings of the Royal Society B* seperti dirilis *Dailymail*, Rabu (20/5/2015). Penelitian itu menemukan, pemain yang dua kali lebih mungkin untuk menggunakan inti berekor mereka (80,76%) yang cenderung mengandalkan sistem memori spasial otak, hippocampus yang mengakibatkan gangguan neurologis dan psikologis termasuk demensia dan depresi pada anak (banjarmasin.tribunnews.com/). Menurut Sumintarsih (2008) bahwa permainan baru saat ini telah banyak berpengaruh dalam kehidupan bermain anak-anak, selain mempunyai indikasi akan semakin menjauhkan anak-anak dari hubungan-hubungan perkawanan yang personal ke impersonal, juga menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak dari komunalistik ke individualistik.

Arikunto (1996) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan sarana tumbuh kembang anak yang mempunyai fungsi meningkatkan kemampuan motorik, moral, mental dan pikiran. Hasil kajian yang dilakukan oleh peneliti (Iswinarti, 2005) bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak.

Permainan tradisional yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan moral pada dalam penelitian ini adalah permainan “Boy-boyan”, didalam permainan ini melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Sehingga permainan ini tidak hanya mendahulukan faktor kegembiraan bersama namun

permainan ini juga memiliki tujuan lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal). Dalam proses permainan yang melibatkan langsung anak, anak akan mendapatkan pelajaran langsung dari proses tersebut (*experiential learning*). Permainan adalah sebuah media yang digunakan untuk meningkatkan penalaran moral anak dengan menggunakan metode berlian (*experiential learning*). Berdasarkan hal tersebut peneliti menjadikan permainan “boy-boyan sebagai media untuk meningkatkan penalaran moral dengan metode berlian (*experiential learning*) pada anak SD usia 8-12 tahun.

Sasaran

Dalam penelitian ini proses pelaksanaan permainan *boy-boyan* ditujukan pada siswa sekolah dasar dengan sasaran siswa-siswi Sekolah Dasar dengan rentang usia 8-12 tahun.

Tujuan Penyusunan

Adapun tujuan penyusunan modul yaitu sebagai acuan dalam melakukan atau memberikan intervensi dengan menggunakan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan perkembangan moral pada anak usia sekolah dasar.

Jenis Intervensi

Jenis intervensi yang dilakukan adalah pelatihan, menurut Mondy & Noe (dalam Marwansyah, 2010), pengembangan adalah pemberian kesempatan belajar yang bertujuan untuk mengembangkan individu, tetapi tidak dibatasi pada pekerjaan tertentu pada saat ini atau di masa yang akan datang dan memiliki fokus yang lebih berjangka panjang. Pelatihan yang diberikan adalah menggunakan media permainan “boy-boyan” yang menggunakan metode berlian (*experiential learning*) yaitu metode yaitu melibatkan anak langsung dalam permainan dan merefleksikan pengalaman anak menjadi alternatif metode dalam meningkatkan penalaran moral pada anak.

Hubungan Permainan Boy-boyan dengan Perkembangan Moral

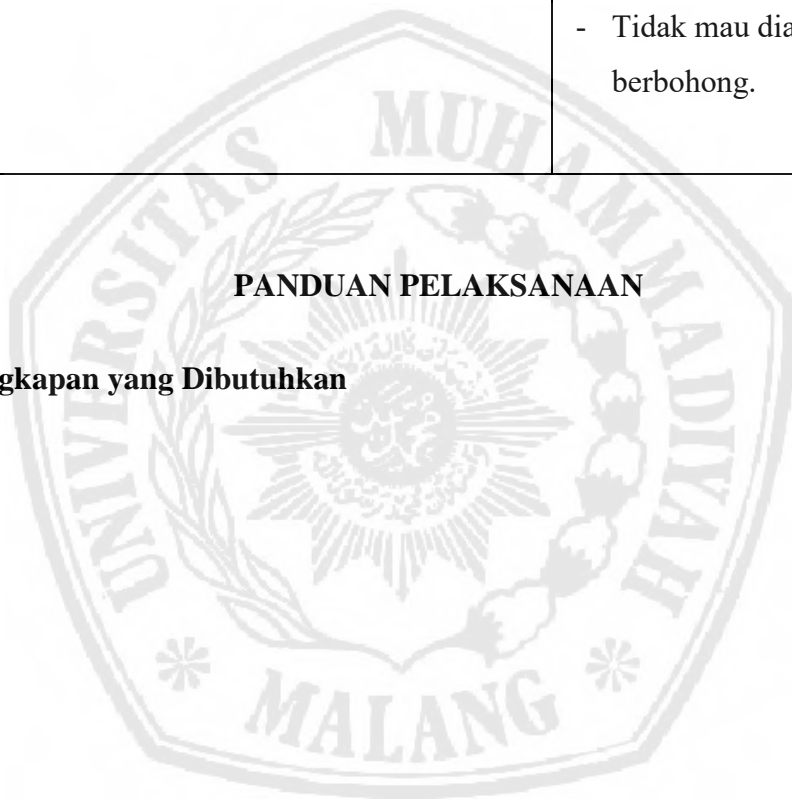
No.	Aspek-aspek Perkembangan Moral	Indikator dalam Permainan
1.	Moral Reasoning	a) Konsep Benar

		<ul style="list-style-type: none"> - Jujur - Sportif <p>b) Konsep Salah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keluar dari garis batas arena permainan - Melangkah lebih dari satu langkah saat melempar bola - Melempar mengenai kepala pemain - Berbohong saat terkena lemparan bola - Mendorong teman - Menjegal teman saat berlari - Mengumpat
2.	Moral <i>emotion</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peristiwa yang muncul saat bermain 2. Keadaan psikologis anak yang muncul saat bermain <ul style="list-style-type: none"> - Menyalahkan diri sendiri ketika terkena bola - Merasa bersalah saat kalah - Marah melihat teman satu tim terkena bola
3.	Moral <i>conduct</i>	<p>a) Perilaku Prososial</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berbagi bola dengan teman setim - Bekerjasama melemparkan bola ke lawan - Bekerjasama menyusun kreweng

		<ul style="list-style-type: none"> - Menolong teman yang jatuh b) Penolakan perilaku antisosial <ul style="list-style-type: none"> • Penjaga - Tidak mau diajak curang, seperti menghancurkan susunan kreweng • Pemain - Tidak mau diajak berbohong.
--	--	---

PANDUAN PELAKSANAAN

Perlengkapan yang Dibutuhkan



1. Kereweng (cetakan uang-uangan yang dibentuk dari tanah liat) berbentuk lingkaran dengan diameter 7 cm dan tebal 7 mm sebanyak 15 buah.
2. Bola tenis 2 buah
3. Kamera dan tripod
4. Nomor punggung 10 buah
5. Peluit
6. Stopwatch
7. Tali Rafia
8. Bambu
9. 5 syal berwarna merah dan 5 syal berwarna putih
10. Hadiah
11. Stiker bintang

Setting Tempat

1. Arena permainan 8 x 12 meter. Batas ditandai dengan tali rafia yang dikaitkan dengan pathok bambu pada tiap sudutnya.
2. Di tengah arena diletakkan tumpukan kereweng yang diberi batasan lingkaran dengan tali rafia berdiameter 80 cm.
3. Dengan jarak 3 meter dari tumpukan kereweng dibuat garis batas dengan rafia sepanjang 75 cm sebagai tempat pemain melempar bola ke arah tumpukan kereweng.
4. Kegiatan refleksi dilakukan di bawah pohon di pinggir arena.

Prosedur dan Aturan Permainan Boy-boy

1. Prosedur 1 : Pembagian Kelompok

Permainan akan dilakukan oleh 10 anak yang akan dibagi menjadi 2 kelompok. Prosedur Pembentukan Kelompok dilakukan oleh fasilitator dengan memberikan instruksi untuk membentuk kelompok.

Instruksi :

- Saya mempunyai syal berwarna merah dan putih.
- Silahkan mulai dari ujung kanan menyebutkan warna merah, lalu rekan sebelahny menyebutkan warna putih dan seterusnya.

- Silahkan berkumpul bersama teman sesuai dengan warna yang telah disebutkan.
- Silahkan pilih leader dalam permainan ini.
- Leader merah dan putih silahkan melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang berperan sebagai kelompok PEMAIN dan kelompok PENJAGA.

2. Prosedur 2 : Aturan Permainan.

Fasilitator memberikan instruksi terkait aturan untuk kelompok pemain dan penjaga.

Tugas Kelompok PEMAIN:

- a. Melempar bola ke arah tumpukan kereweng dengan jarak sekitar 3 meter
Pelemparan dilakukan oleh peserta satu demi satu sampai ada peserta yang merubuhkan tumpukan kereweng.
- b. Ketika tumpukan kereweng sudah rubuh, kelompok PEMAIN berlari menghindari lemparan bola dari kelompok PENJAGA sambil berusaha menata tumpukan kereweng.
- c. Jika kereweng berhasil ditata seluruhnya maka PEMAIN akan berteriak “Boy” dan kelompok dinyatakan menang.
- d. Anak dalam kelompok PEMAIN dianggap “mati” apabila :
 - Keluar dari garis batas arena permainan
 - Terkena lemparan bola
 PEMAIN yang “mati” tidak boleh ikut bermain dalam putaran permainan yang sedang berlangsung dan boleh bermain lagi pada putaran permainan selanjutnya.
- e. Jika seluruh pemain “mati” maka kelompok pemain dinyatakan kalah dan permainan dilanjutkan dengan kelompok PEMAIN menjadi penjaga.

Tugas kelompok PENJAGA:

- a. Menjaga kelompok PEMAIN agar tidak bisa menata kereweng kembali.
- b. Melempar bola untuk mematikan PEMAIN.
- c. Melempar bola kepada sesama PENJAGA agar lebih dekat melempar bola kepada PEMAIN.
- d. Anak dalam kelompok PENJAGA dinyatakan “mati” apabila:
 - melangkah lebih dari satu langkah ketika melempar bola

- melempar mengenai kepala PEMAIN

PENJAGA yang mati tidak boleh ikut bermain dalam putaran permainan yang sedang berlangsung dan boleh bermain lagi pada putaran permainan selanjutnya.

- e. Kelompok PENJAGA dinyatakan kalah ketika semua anggota kelompok mati. Sangsinya adalah tetap menjadi PENJAGA pada putaran permainan selanjutnya.



LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

HARI KE-1

Sebelum kegiatan utama :

1. Fasilitator mengajak anak-anak yang sudah datang untuk berkumpul di tempat yang sudah direncanakan.
2. Melakukan absensi dan membagikan nama punggung.
3. Fasilitator meminta peserta berdiri melingkar di tengah arena permainan. Fasilitator berada di tengah-tengah peserta kemudian mengucapkan salam dan memimpin peserta untuk melakukan doa sebelum kegiatan permainan *boy-boy* dimulai. Fasilitator menggunakan metode “melempar bola” untuk pengenalan diri bagi peserta maupun fasilitator yang menangkap bola yang telah dilemparkan.
4. Fasilitator memberikan penjelasan tentang gambaran seluruh kegiatan meliputi agenda kegiatan, tujuan kegiatan, tugas fasilitator, tugas peserta.
5. Menjelaskan gambaran umum tentang prosedur dan aturan main permainan *boy-boy*.
6. Anak diberi minum dan *snack*.

SESI I

Tujuan kegiatan

1. Pembagian kelompok **PEMAIN** dan **PENJAGA**
2. Melakukan simulasi permainan *boy-boy*
3. Melakukan evaluasi tentang permainan *boy-boy* yang telah dilakukan.

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-1 : Pembagian Kelompok
 - Waktu : 08.35-08.45
 - Prosedur :
 - a) Permainan akan dilakukan oleh 10 anak yang akan dibagi menjadi 2 kelompok. Prosedur pembentukan kelompok dilakukan oleh fasilitator dengan memberikan instruksi untuk membentuk kelompok.
- Instruksi :
- a) Saya mempunyai syal berwarna merah dan putih.

- b) Silahkan mulai dari ujung kanan menyebutkan warna merah, lalu rekan sebelahnya menyebutkan warna putih dan seterusnya.
- c) Silahkan berkumpul bersama teman sesuai dengan warna yang telah disebutkan.
- d) Silahkan pilih leader dalam permainan ini.
- e) Leader merah dan putih silahkan melakukan suit untuk menentukan siapa yang berperan sebagai kelompok PEMAIN dan kelompok PENJAGA.
- b) Fasilitator membacakan tugas dari kelompok pemain dan kelompok penjaga.

2. Aktivitas ke-2 : Simulasi Permainan

- Waktu : 08.45-08.55
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai simulasi permainan.
 - b) Ketika permainan berlangsung fasilitator memberi peringatan terhadap peserta yang melakukan kesalahan. Ketika permainan berlangsung observer mulai melakukan pengamatan.
 - c) Fasilitator menghentikan permainan setelah 10 menit dengan peluit sebagai pertanda.

3. Aktivitas ke-3 : Evaluasi

- Waktu : 08.55-09.05
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta berdiri melingkar dan bersama peserta melakukan evaluasi terhadap jalannya permainan.
 - b) Fasilitator menanyakan kepada pemain tentang bagaimana anak-anak bermain, yaitu apakah jalannya permainan sudah mereka pahami.
 - c) Dalam aktivita ini dilakukan beberapa kesepakatan tentang hal-hal yang oleh anak masih dianggap membingungkan.

4. Aktivitas ke-4 : Istirahat

- Waktu : 09.05-09.10
- Prosedur :

- a) Fasilitator meminta anak-anak beristirahat untuk minum dan memakan *snack*.
- b) Fasilitator mempersilakan peserta untuk meninggalkan lapangan.

SESI II

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan *ice breaking* “Harisman” untuk mencairkan suasana.
2. Melakukan permainan *boy-boy*.
3. Melakukan refleksi terhadap pengalaman anak selama bermain *boy-boy*, tentang pemahaman konsp akan aturan-aturan hal yang benar dan salah untuk dilakukan atau kesulitan-kesulitan ketika bermain, pengalaman berkesan saat bermain, usaha-usaha yang telah dilakukan untuk memenangkan pertandingan.
4. Melakukan pembelajaran tentang aspek penalaran moral (memahami konsep benar dan salah).

Uraian kegiatan

1. Aktivitas Ke-5 : *Ice Breaking*
 - Waktu : 09.10-09.20
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk berdiri di tengah arena permainan untuk memulai kegiatan sesi II.
 - b) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan sederhana.
 - c) Fasilitator memberikan instruksi ice breaking

Instruksi :

 1. Silahkan teman-teman membentuk lingkaran.
 2. Buatlah isyarat dengan telunjuk kanan sedangkan keempat jari lainnya mengepal
 3. Bukalah jari-jari tangan kiri seperti meminta sesuatu.
 4. Letakkan kedua tangan ke samping
 5. Letakkan telunjuk kalian pada tangan kiri Peserta lain yang tadi terbuka seperti sedang meminta.
 6. Setiap mendengar kata “harimau” kalian harus menangkap telunjuk Peserta lain tetapi telunjuknya sendiri tidak boleh ditangkap Peserta lain.

7. Fasilitator membicarakan cerita dengan perlahan-lahan dengan suara yang cukup keras:

Hari minggu, Hariman pergi ke hutan. Harimau adalah sasaran yang hendak ditangkap Hariman. Tiba di hutan, Hariman bersama Harimin melihat anak Harimau. Dan... Hariman pun segera memburu Harimau. Tetapi... Harimin tidak membawa senjata lengkap. Pada akhirnya, Harimau pun kabur. Hariman kecewa karena Harimin lupa dengan senjatanya. Merka pun pulang tanpa Harimau yang diinginkannya.

2. Aktivitas ke-6 : Penentuan Kelompok

- Waktu : 09.20-09.25
- Prosedur :
 - a) Fasilitator meminta leader kelompok melakukan suit lagi untuk menentukan kelompok PEMAIN dan kelompok PENJAGA.
 - b) Kelompok yang menang menjadi PEMAIN sedangkan kelompok yang kalah menjadi PENJAGA.

3. Aktivitas ke-7 : Permainan *Boy-boyan I*

- Waktu : 09.25-09.40
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai permainan.
 - b) Fasilitator memberitahu bahwa setiap peserta dari kelompok yang memperoleh poin akan mendapat bintang. Bintang akan disematkan pada baju di dada kiri pemain.
 - c) Ketika permainan berlangsung fasilitator berfungsi sebagai wasit.
 - d) Ketika permainan berlangsung observer melakukan observasi untuk menemukan aspek penalaran moral yang muncul pada anak saat permainan berlangsung. Observer memberikan *checklist* sesuai *guide* observasi dan memberikan catatan tambahan.
 - e) Fasilitator menghentikan permainan setelah 10 menit dan mempersilakan peserta untuk minum dan makan *snack*.

4) Aktivitas ke-8 : Refleksi I

- Waktu : 09.40-10.10

- Prosedur :
 - a) Fasilitator I mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh. Fasilitator II juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
 - b) Fasilitator mulai melakukan refleksi I. Dalam refleksi I fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan :
 - Aturan-aturan apa saja yang harus ditaati dalam permainan
 - Pelanggaran-pelanggaran apa saja yang terjadi dalam permainan sesi I
 - Fasilitator menanyakan kepada peserta yang melanggar mengenai alasan atau faktor penyebab peserta melakukan pelanggaran
 - Setiap peserta kelompok diperkenankan menyampaikan pendapat mereka mengenai konsep benar dan salah ketika terjadi pelanggaran baik yang dilakukan oleh teman satu kelompok maupun yang dilakukan oleh kelompok lain
 - c) Fasilitator mengajak peserta untuk menemukan pembelajaran apa yang diperoleh dari kegiatan bermain yaitu aspek penalaran moral mengenai konsep benar dan salah.
 - d) Fasilitator memberikan *feedback* kepada peserta yang masih belum memahami aturan-aturan yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan saat permainan berlangsung sehingga konsep benar dan salah dapat dipahami oleh peserta.
 - e) Selesai refleksi peserta dipersilakan bersiap-siap lagi untuk mengikuti permainan berikutnya.

SESI III

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan permainan *boy-boyan*
2. Melakukan refleksi terhadap pengalaman anak selama bermain *boy-boyan* tentang perasaan anak yang memenangkan permainan dan yang kalah dalam permainan, evaluasi mengapa pemain bisa menang dan kalah, keberhasilan dan kegagalan yang dialami pada saat bermain, kemajuan kemampuan yang diperoleh peserta setelah bermain permainan sebelumnya.
3. Melakukan evaluasi pembelajaran tentang tentang perasaan moral (kegelisahan, rasa bersalah, keprihatinan, dan empati).

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-9 : Permainan *Boy-boyan II*
 - Waktu : 10.10-10.35
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta berkumpul kembali di tengah arena permainan. Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan lagi dan dalam sesi ini akan dilakukan pertandingan antara dua kelompok dan akan disediakan hadiah bagi kelompok yang menang. Fasilitator mempersilakan masing-masing kelompok untuk berdiskusi mengatur strategi untuk kemenangan kelompok.
 - b) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai permainan. Permainan berlangsung selama 10 menit.
 - c) Saat permainan berlangsung fasilitator menjadi “wasit” yaitu mengatur permainan agar pelanggaran aturan permainan tidak lagi terjadi. Fasilitator memberitahu peserta yang melanggar aturan dan yang “mati”. Fasilitator juga menyebutkan skor masing-masing kelompok ketika terjadi perubahan skor. Fasilitator menghentikan permainan sesuai waktu yang disepakati yaitu 10 menit.
 - d) Fasilitator memberikan bintang kepada peserta sesuai dengan skor yang diperoleh.
 - e) Fasilitator mempersilakan peserta beristirahat untuk minum dan makan *snack*.

2. Aktivitas ke-10 : Refleksi II

Waktu : 10.35-11.00

Prosedur :

a) Fasilitator I mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh. Fasilitator II juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.

b) Fasilitator mulai melakukan refleksi II.

Dalam refleksi II fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:

- Pelanggaran apa yang masih dilakukan peserta saat permainan berlangsung
- Apa yang dirasakan peserta yang melakukan pelanggaran dan apakah peserta menyesali melakukan pelanggaran tersebut
- Bagaimana perasaan anak apabila teman satu kelompok terluka dan dicurangi.
- Seperti apa perasaan kelompok yang telah memenangkan permainan dan juga perasaan kelompok yang kalah dalam permainan
- Pandangan kelompok satu sama lain

c) Fasilitator mengajak peserta untuk menemukan pembelajaran apa yang diperoleh dari kegiatan bermain yaitu aspek perasaan moral mengenai rasa bersalah dan empati.

d) Fasilitator memberikan *feedback* kepada peserta yang masih belum memahami dan merasakan apa yang dialami dan dirasakan peserta yang lain.

e) Selesai refleksi peserta dipersilakan bersiap-siap lagi untuk mengikuti permainan berikutnya.

SESI IV

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan permainan *boy-boyan*
2. Melakukan refleksi terhadap pengalaman anak selama bermain *boy-boyan* tentang perasaan anak yang memenangkan permainan dan yang kalah dalam permainan, evaluasi mengapa pemain bisa menang dan kalah, keberhasilan dan

kegagalan yang dialami pada saat bermain, kemajuan kemampuan yang diperoleh peserta setelah bermain permainan sebelumnya.

3. Melakukan evaluasi pembelajaran tentang tindakan moral (perilaku prososial dan perilaku penolakan antisosial)

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-11 : Pengarahan dari fasilitator
 - Waktu : 11.00-11.10
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta berkumpul kembali di tengah arena permainan.
 - b) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan lagi dan dalam sesi ini akan dilakukan pertandingan antara dua kelompok dan akan disediakan hadiah bagi kelompok yang menang.
 - c) Fasilitator mempersilakan masing-masing kelompok untuk berdiskusi mengatur strategi untuk kemenangan kelompok.
2. Aktivitas ke-12 : Permainan *Boy-boy III*
 - Waktu : 11.10-11.25
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai permainan.
 - b) Saat permainan berlangsung fasilitator menjadi “wasit” yaitu mengatur permainan agar pelanggaran aturan permainan tidak lagi terjadi. Fasilitator memberitahu peserta yang melanggar aturan dan yang “mati”.
 - c) Fasilitator juga menyebutkan skor masing-masing kelompok ketika terjadi perubahan skor.
 - d) Fasilitator menghentikan permainan sesuai waktu yang disepakati yaitu 10 menit.
 - e) Fasilitator memberikan bintang kepada peserta sesuai dengan skor yang diperoleh.
 - f) Fasilitator mempersilakan peserta beristirahat untuk minum dan makan *snack*.
3. Aktivitas ke-13 : Refleksi III
 - Waktu : 11.25-11.45

- Prosedur :
 - a) Fasilitator I mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh.
 - b) Fasilitator II juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
 - c) Fasilitator mulai melakukan refleksi III. Dalam refleksi III fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:
 - Bagaimana peserta bekerja sama satu sama lain dalam permainan
 - Apa yang mereka lakukan ketika melihat kecurangan yang dilakukan teman kelompok maupun lawan.
 - d) Setelah menanyakan beberapa hal tersebut fasilitator mengajak peserta untuk menemukan pembelajaran apa yang diperoleh dari kegiatan bermain *Boy-boy III*. Dalam mengungkap tentang tindakan moral, fasilitator mengajak peserta mengungkapkan pengalaman mereka dalam aspek tindakan moral (perilaku prososial dan perilaku penolakan antisosial).
 - e) Fasilitator memberikan *feedback* kepada peserta terkait kemajuan kemampuan yang diperoleh peserta setelah bermain beberapa kali.
- 4. Aktivitas ke-14 : Pembagian Hadiah
 - Waktu : 11.45-12.00
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak semua peserta berkumpul kembali di tengah arena permainan. Fasilitator memberikan hadiah kepada peserta. Fasilitator mengatakan bahwa hadiah diberikan kepada para pemenang dari permainan terakhir yang dipertandingkan. Selanjutnya fasilitator juga memberikan hadiah tersebut kepada pemain lain.

Setelah kegiatan utama selesai:

1. Fasilitator menutup kegiatan dengan berdoa bersama. Sebelum berdoa fasilitator mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan para peserta dalam kegiatan dan mengingatkan bahwa besok pagi kegiatan akan dilanjutkan dengan agenda menonton tayangan video saat mereka bermain dan dilanjutkan dengan

permainan lagi. Fasilitator mengajak peserta untuk saling bersalaman baik dengan peserta yang lain maupun fasilitator dan observer.

2. Koordinator kelompok membagi konsumsi berupa nasi kotak dan mempersilakan peserta untuk makan.
3. Koordinator kelompok mengatur kepulangan peserta-peserta dan memastikan bahwa semua peserta kembali dengan lengkap

HARI KE-2

Sebelum Kegiatan Utama :

1. Peserta datang dan diarahkan untuk berkumpul di tempat yang sudah direncanakan yaitu dalam ruangan. Peserta berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah dibentuk pada hari sebelumnya.
2. Peserta diabsen.
3. Fasilitator mengajak peserta berkumpul di ruangan yang sudah disiapkan.
4. Fasilitator dan peserta berdiri melingkar di ruangan bagian depan.
5. Fasilitator mengajak peserta untuk berdoa bersama sebelum memulai kegiatan. Fasilitator menanyakan kabar peserta.
6. Peserta diberi air mineral dan *snack*.

Setting dan Perlengkapan yang dibutuhkan :

1. Ruang kelas beserta tempat duduk $\pm 5 \times 7$ meter.
2. Laptop, LCD, dan layar untuk menanyakan rekaman video.

SESI V

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan *ice breaking* “Lidi Sakti” untuk mencairkan suasana.
2. Menyajikan tayangan video saat peserta bermain pada hari 1.
3. Melakukan refleksi terhadap pengalaman peserta selama bermain *gembatan* berdasarkan tayangan video.
4. Melakukan pembelajaran moral.

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke – 1 : *Ice Breaking*
 - Waktu : 08.00-08.10

- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk berdiri di tengah ruangan untuk melakukan permainan *ice breaking*.
 - b) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan sederhana.
 - c) Fasilitator memberikan instruksi ice breaking.

Instruksi :

2. Aktivitas ke-2 : Penayangan Video

- Waktu : 08.10-08.30
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengecek peserta apakah mereka masih ingat bagaimana prosedur dan aturan main permainan “*Boy-boyan*”.
 - b) Fasilitator mengajak peserta menonton video rekaman permainan kemarin.

3. Aktivitas ke-3 : Refleksi

- Waktu : 08.30-08.50
- Prosedur :
 - a) Selesai menonton tayangan video, fasilitator mengajak kelompok MERAH untuk pindah ruangan diikuti observer, sementara fasilitator II dan kelompok PUTIH tetap di ruangan bersama observer II.
 - b) Fasilitator melakukan refleksi.
 - c) Dalam refleksi fasilitator merefleksikan beberapa hal berkaitan dengan aspek-aspek moral:
 - Apa tanggapan peserta setelah melihat tayangan video bermain mereka sebelumnya.
 - Perubahan kemampuan yang dialami peserta setelah melakukan permainan dari mulai permainan simulasi sampai permainan III (pengetahuan mengenai aturan permainan).
 - Memahami dan menyadari perbuatan yang salah pada saat permainan.
 - Mencoba memahami dan menghargai peserta lain.
 - Dapat mengontrol emosi pada saat permainan berlangsung.
 - Meminimalisir kebiasaan berkata kasar (misuh) saat bermain.
 - Mengevaluasi diri peserta dalam permainan yang ditayangkan dalam video.

- Perubahan kemampuan yang dialami peserta setelah melakukan permainan hari sebelumnya dari mulai permainan 1 sampai 3
- Fasilitator menanyakan kepada peserta memahami aturan-aturan yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan saat permainan berlangsung sehingga konsep benar dan salah dapat dipahami oleh peserta.

4. Aktivitas ke-4 : Persiapan Permainan *Boy-boy*

- Waktu : 08.50-09.05
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta ke arena permainan dengan berjalan kaki.
 - b) Fasilitator memberi informasi bahwa agenda kegiatan selanjutnya adalah bermain *boy-boy* di lapangan.
 - c) Fasilitator juga mempersilakan peserta jika ada yang ingin ke kamar mandi.

SESI VI

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan *ice breaking* “Bim Bam” untuk mencairkan suasana.
2. Melakukan permainan *boy-boy*.
3. Melakukan refleksi terhadap pengalaman peserta saat bermain *boy-boy* tentang apakah peserta masih mengalami kesulitan dalam melakukan permainan dan strategi apa yang dibuat agar dapat bermain lebih baik, apakah peserta telah dapat melakukan perilaku mengikuti aturan, sportif, dan tidak berbuat agresif baik verbal maupun non verbal, dan peran kerjasama, berbagi, saling menolong untuk kemenangan tim.
4. Memberikan komentar kepada tim lain.

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-5 : *Ice breaking*
 - Waktu : 09.05-09.15
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk berdiri di tengah arena permainan untuk memulai kegiatan sesi V.

- b) Fasilitator mengajak peserta untuk mencairkan suasana dengan bernyanyi “Bim Bam” sambil mengikuti gerakan yang dicontohkan oleh fasilitator.

2. Aktivitas ke-6 : Permainan *Boy-boyan IV*

- Waktu : 09.15-09.40
- Prosedur :
 - a) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan lagi.
 - b) Fasilitator memberi tanda pengenal (kain segitiga) merah kepada kelompok MERAH dan fasilitator memberi tanda pengenal kepada kelompok PUTIH. Kain sebagai tanda pengenal diikatkan pada lengan leher peserta.
 - c) Fasilitator meminta wakil dari kedua kelompok melakukan *suit* untuk menentukan kelompok mana yang akan menjadi PEMAIN dan PENJAGA. Fasilitator meminta kepada masing-masing kelompok untuk berdiskusi menentukan strategi untuk kemenangan tim . Fasilitator memberitahu bahwa peserta yang timnya menang akan mendapatkan stiker bintang dan mendorong peserta untuk mengumpulkan stiker bintang sebanyak-banyaknya.
 - d) Permainan dimulai dan akan berlangsung sekitar 15 menit dan fasilitator menghentikan permainan setelah 15 menit.
 - e) Fasilitator mempersilakan peserta untuk minum.

3. Aktivitas ke-7 : Refleksi IV

- Waktu : 09.40-10.00
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh. Fasilitator juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
 - b) Fasilitator mulai melakukan refleksi. Dalam refleksi fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:

- Apakah peserta masih mengalami kesulitan dalam melakukan permainan dan strategi apa yang dibuat agar dapat bermain lebih baik
- Apakah peserta sudah mampu memahami apa yang dialami dan dirasakan oleh dirinya sendiri maupun orang lain.
- Apakah peserta sudah mampu bekerja dengan baik dalam tim dan tidak melakukan kecurangan
- Mengevaluasi diri peserta pada saat permainan
- Siakah untuk melakukan pembelajaran-pembelajaran yang telah dimiliki dalam permainan
- Dalam refleksi IV, refleksi dilakukan bersama antara kelompok MERAH dan kelompok PUTIH. Fasilitator memandu kedua kelompok untuk saling menilai baik tentang penilaian yang positif maupun yang negatif. Fasilitator memberi support terhadap kelompok MERAH dan kelompok PUTIH.

4. Aktivitas ke-8 : Komentar untuk kelompok lain

- Waktu : 10.10-10.25
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mempersilakan peserta dari kelompok MERAH untuk memberi komentar terhadap kelompok PUTIH baik komentar positif ataupun negatif. Begitu pula sebaliknya fasilitator memberikan masing-masing kelompok untuk memberi komentar.
 - b) Fasilitator memberi tanggapan bahwa masukan dari orang lain adalah penting untuk kemajuan diri sehingga setelah kegiatan refleksi tidak ada peserta yang masih marah karena mendapat kritikan. Selain itu, fasilitator juga menjelaskan pentingnya memiliki moral yang baik dalam berperilaku di kehidupan sehari-hari.
 - c) Fasilitator mempersilakan kedua kelompok untuk saling bersalaman dan meminta maaf.

Setelah kegiatan utama selesai:

1. Fasilitator menutup kegiatan dengan berdoa bersama. Fasilitator mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan para peserta dalam kegiatan. Fasilitator

mengajak peserta untuk saling bersalaman baik dengan peserta yang lain maupun fasilitator dan observer.

2. Koordinator kelompok membagi konsumsi berupa nasi kotak dan mempersilakan peserta untuk makan.
3. Koordinator kelompok mengatur kepulangan peserta-peserta dan memastikan bahwa semua peserta kembali dengan lengkap.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (1996). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hurlock, E.B. (1990). *Psikologi perkembangan edisi 5*. Jakarta: Erlangga
- Iswinarti. (2005). *Identifikasi permainan tradisional indonesia*. [Laporan Hasil Survei]. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- Lickona, T., & Davidson, M. (2005). *Smart & good high schools*. Accessed on 2 oktober, 2017 from www.cortland.edu/character.
- Marwansyah. (2010). *Manajemen sumber daya manusia edisi kedua*. Bandung: Alfabeta.
- Prof. Dr. Winarno Surakhmad. (1980). *Psikologi pemuda*. Bandung: Jemmars.
- Simatupang, N. (2005). Bermain sebagai upaya dini menanamkan aspek sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3, (1).
- Sofyan, E H. (2013). *Kenakalan Remaja Semakin Mencemaskan (08/10/13)*. From <http://megapolitan.kompas.com>.
- Sumintarsih. (2008). *Permainan tradisional jawa*. Kepel Press : Yogyakarta
- Proceedings of the Royal Society B. (2015, 20 May) from banjarmasin.tribunnews.com/.

